SYNTAX ERROR

N.º 1 • 325 PTS.

ENGANCHATE A LA MOVIDA INFORMATICA

PROEIN SOFT LINE
EMOCIONES DE OTRA GALAXIA
¿ALGUNA VEZ TE HABIA MATADO UN ESQUELETO MONTADO SOBRE UN AVESTRUZ?
NUEVE HOSTILES NIVELES, LLENOS DE FURIOSOS DRAGONES, AVESTRUCES Y GALLETAS ASESINAS, SERAN EL MARCO EN EL QUE VOLARAS, NADARAS, CORRERAS, SALTARAS Y ESCALARAS, POR ELLOS.
KARNOV
"...LA CONVERSION MAS FIEL DE UN EXITO ARCADE EN AÑOS... LLENO DE ACCION Y ADICTIVO HASTA EL MAXIMO..." YOUR SINCLAIR.
Disponibles con:
COMMODORE
SPECTRUM
AMSTRAD (cass./disco)
EN TIENDAS ESPECIALIZADAS Y GRANDES ALMACENES
Distribuido en Cataluña por: DISCOVERY INFORMATIC. C/. Arco Iris, 75 - BARCELONA - Tels. 256 49 08/09
PROEIN
Velázquez, 10 - 28001 Madrid - Tels. (91) 276 22 08/09

SYNTAX ERROR

DIRECTOR:
Luis Sanguino

DISEÑO Y MAQUETACION:
Marta Cubas

COORDINADOR DE AMSTRAD Y SPECTRUM:
Luis Jorge García
Enrique S. Hilara

COORDINADOR MSX Y ATARI:
Francisco J. Paz

COORDINADOR DE PC:
Jaime Cifuentes
Antonio Pérez

COORDINADOR DE COMMODORE:
José Joaquín Losas

ILUSTRACIONES:
Javier González

SECRETARIA DE REDACCION:
Mercedes Matons

EDITA:
G2A - Benito Gutiérrez, 32 -
Tel. 244 56 89 - Madrid

PUBLICIDAD:
Madrid - Dep. propio:
Asunción Esteban

Imprime: M. I., S. A.
Distribuye: MIDESA
(Marco Ibérica Distribución
de Ediciones, S. A.).
Carretera de Irún, Km. 13,350.
28049 Madrid.

REDACCION, DISEÑO Y MAQUETACION:

C/ Tomás López, 3 - 28009 Madrid
Tel. 401 77 54

EN ESTE NUMERO:

JUEGOS:

AFTEROIDS	IMPLOSION
BATTLE CHOPPER	ARKANOID II
ANGLE BALL	TEST DRIVE
BILLY BARRIOBAJERO II	SABOTEUR II
MACH-3	PINBALL CONSTRUCTION SET
BOB MORANE	PROHIBITION
GALLETRON	MACADAM BUMPER
BEDLAM	OBLITERATOR
BATTLESHIPS	LOS PICAPIEDRA
IKARI WARRIORS	GUNSHOOT
CHAIN REACTION	LA PANTERA ROSA
CHAMONIX CHALLENGE	XENON
GARDFIELD	SENTINEL
ROLLING THUNDER	BARBARIAN
TT - RACER	MIDI MAZE
MATCH DAY II	SKY FOX
EYE	STREET SPORTS BASKETBALL
PREDATIOR	TOP GUN
RASTAN	BUBBLE DOBBLE

HARDWARE:

AMIGA 500
PC - 1640
SUPER OFERTA PHILIPS
MUSIC MODULE

UTILIDADES

PCTOOLS

ACTUALIDAD:

CHIP NEWS
ENTREVISTA ZIGURAT
DINAMIC SE PASA ADRO

TUS PAGINAS:

PAGINA ABIERTA
CORREVEIDILE
CHIP SHOP

LA BIBLIOTECA:

EDITORIAL

unca una publicación de este tipo había recibido en su primer número tanto apoyo por parte de la casi totalidad de las empresas de software en España. Todos los fabricantes y distribuidores de juegos, medios de comunicación y de radiodifusión, tales como el País, el diario Ya, la Cope, etc., en sus secciones juveniles nos han brindado su inestimable colaboración, lo cual demuestra la inquietud y el interés que publicaciones como la nuestra despiertan dentro de este pequeño gran mundo que es la microinformática.
El mejor modo que se nos ocurre para agradecer este apoyo es no defraudar las expectativas que este proyecto ha despertado.

ara nosotros este número de Suyntax Error es como el primer peldaño de una larga escalera que pondremos todo nuestro empeño en construir y que nos llevará, con la ayuda de todos vosotros a la cima de las publicaciones juveniles en España.

CLAVES DE INTERPRETACION DE LOS CUADROS DE PUNTUACION DE LOS JUEGOS.

En las próximas páginas de juegos, os vais a encontrar con unos recuadros en donde figura la puntuación que cada programador ha otorgado a los diferentes juegos. Están valoradas del 1 al 10, en los siguientes conceptos:

O: Originalidad
P: Presentación
D: Dificultad
M: Movimientos
S: Sonido
A: Adicción
G: Gráficos

También veréis unos recuadros de colores, que os indicarán a qué sistema corresponde esa puntuación, ya que muchas veces un juego está disponible en varias versiones.

La foto que también aparece en el recuadro, es de cada uno de los comentaristas del programa, que con ella os dan su opinión general sobre el juego que os ofrecen. Así, los programas serán: buenos, buenísimos, regulares, malos y pésimos.

SYSTEM 4

SYSTEM 4 de España, S.A. - Francisco de Diego, 35 Telef.: 450 44 12. - 28040 MADRID

PROXIMAMENTE EN VUESTRAS PANTALLAS

BOBSLEIGH

Este juego sobre el deporte de invierno, casi podríamos decir que es el más arriesgado de todos; llegará por fin a nuestras pantallas, para la versión de Commodore y Amstrad, os podemos asegurar que es bastante bueno.

CYBERNOID

Con un estilo y una calidad muy similar al EXOLON, nos llega la última creación del equipo de HEWSONS CONSULTANS, que estará disponible para Spectrum, Amstrad y Commodore 64.

Esta vez, maniobraremos sobre una nave último modelo y nuestra misión será acabar con la piratería espacial, que acosa los bienes de la Federación Intergaláctica.

THE FLINTSTONES

Los Picapiedras vuelven al ataque de la mano de QUICKSILVA, y esta vez para todas las versiones: Amiga, ST, Spectrum, Commodore, Amstrad y MSX.

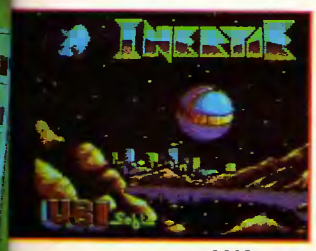
La nueva conversión al ordenador, de esta famosa serie de dibujos animados, dista mucho de su anterior «YABBA DABBA DOO», siendo de una calidad indiscutible y un acabado perfecto.

LUIS JORGE GARCIA - ENRIQUE S. HILARA

"Chi

"Sábado Chip", de 17,30 a 19 h.

LEITMOTIV



AMSTRAD

INERTIE

Vuelve a deslumbrarnos esta casa de software Ubi Soft del país vecino, que tiene bajo su chepa juegos tan buenos como el Zombi, Masque, etc., en este caso es un juego con gran calidad gráfica como es costumbre en ellos. Sale para la versión de Amstrad.

AIR RALLY

Un gran juego de simulación de carreras de aviones, de la mano de la casa Activisión, que seguro distribuirá en España Proeinsa, para la versión de Amstrad, por el momento.

AM

VENOM STRIKES BACK

Se llama así, la última parte del archiconocido MASK (MASK 3), realizada por GREMLIN. «Bicho malo nunca muere», y nunca mejor dicho, porque parece que VENOM nunca nos va a dejar descansar.

QUAD

¿Quién, cuando era pequeño, no ha montado en triciclo?; pues aquí os damos un juego sobre la moto americana más fardona de todas las de cuatro ruedas que es la que cabalga por las playas de California, ligando a todas con su peculiar cualidad.

TARGET RENEGADE

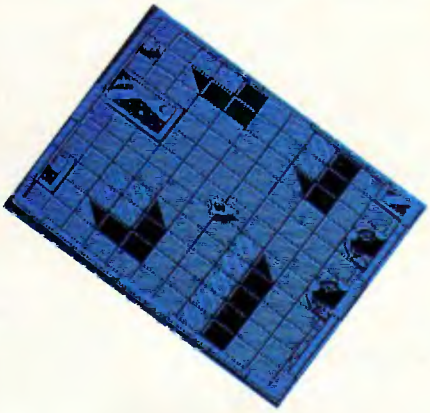
Target Renegade es la última versión, segunda parte, del tan famoso y acogido RENEGADE. El arcade contará con cinco niveles de dificultad progresiva.

p Parade"

Si quieres saberlo todo sobre la informática y los ordenadores no te pierdas los sábados, de 17,30 a 19 h., el programa "Sábado Chip". Dirigido por Antonio Rua, "El Rey del Chip", y presentado por José Luis Ariaza. Que no se te olvide. Es el "Chip Parade".

De persona a persona

ERBE SOFT
64 Kb
CINTA
875 PTS.



Hace ya algún tiempo que no sabíamos nada de MADE IN SPAIN, los recordamos por el programa «El Misterio del Nilo» que tentos éxitos cosechó hace ya algún tiempo.

AFTEROIDS es un juego basado en una de las más populares máquinas de calle que hace ya algún tiempo dejaron de existir. Todos recordaréis aquella nave que aparecía solitaria en el centro de la pantalla y debía cargarse o matar a un montón de naves que aparecían de diversos sitios, cada nave que acribillabas se convertía a su vez en otras dos o tres, así hasta que consegías derribar todas.

Nada más empezar el programa nos sorprende con una voz digitalizada muy bien conseguida y a continuación una melodía muy rítmica. Aunque en el juego no abunden los gráficos de gran calidad, diremos que es uno de los juegos más adicivos y más rápidos que hemos visto hasta el momento. Los choques contra las paredes están realmente conseguidos; la impresión de lentitud cuando vas a frenar es perfecta.

CODIGOS

- **B:** Bombas neutríticas extra.
- **S:** Descargas fotónicas extra.
- **E:** Nave de intercepción extra.
- **T:** Tiempo extra.
- **A:** Campo de fuerza repulsivo.
- **M:** Disparo de duración limitada.
- **P:** Puntuación extra

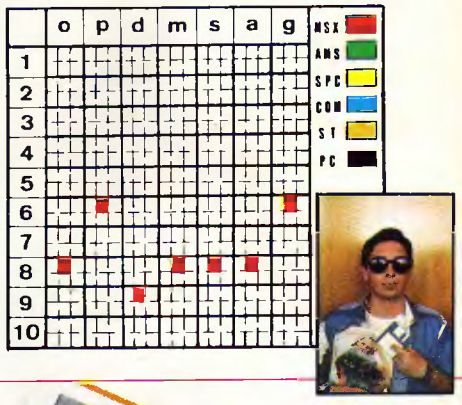
PUNTOS POSITIVOS

- Alto grado de rapidez.
- Música muy acorde con el juego.
- Voz digitalizada.
- Buen efecto de fondo

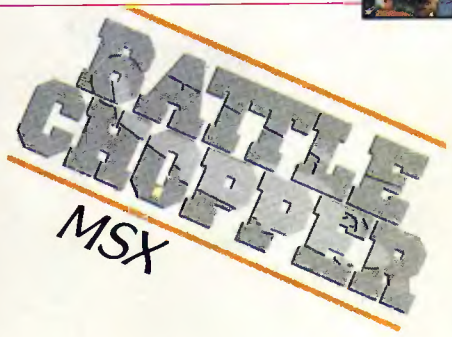
PUNTOS NEGATIVOS

- Pantallas muy parecidas.
- Programa un tanto fácil.

FRANCISCO J. PAZ



SYSTEM 4
64 Kb
CINTA
875 PTS

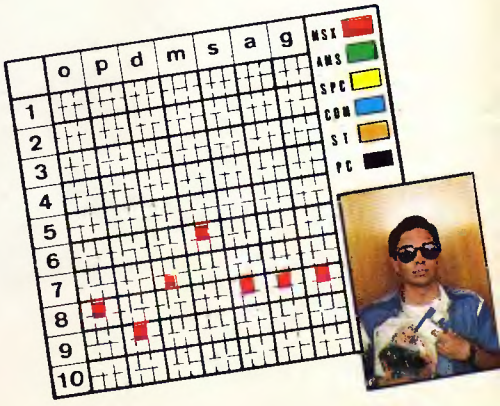


Recientemente ha aparecido una nueva compañía con grandes ganas de entrar en este mundo de la informática donde tan sólo sobreviven los más fuertes.

Ha aparecido respaldada por una gran campaña de sus juegos: Battle Chopper, Indy 500, TT Racer, Alpine Ski, Police Academy (segunda parte).

BATTLE CHOPPER es una especie de simulación de vuelo en el cual deberás llevar un gran helicóptero. El objetivo consistirá en destruir todos los tanques que se aproximen y evitar los proyectiles que ellos lanzan.

Tu pantalla está dividida en tres zonas claramente diferenciadas, la del centro y más grande es donde puedes visualizar el panorama y al mismo tiempo tu helicóptero; la segunda zona está a la derecha arriba y es el indicador de la proximidad de los tanques enemigos y, por último, podemos divisar un tercer panel



ANGLE BALL

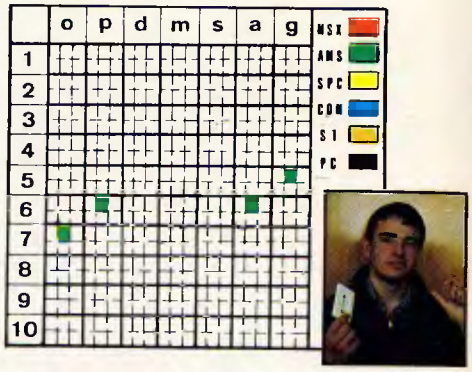
Este juego es el clásico billar americano, pero con una variante, a la hora de jugar contra el ordenador, tú solo o con otro jugador, el tablero o la mesa es de forma hexagonal, conservando al igual que la rectangular, sus seis agujeros. Tenemos hasta 24 pantallas de juego, cada una de ellas con una posición de las bolas determinada.

Otra variante que le hace ser un juego original, es la posibilidad de diseñarnos nosotros mismos la pantalla que queremos, moviendo las bolas en el lugar que deseemos y después grabar esta pantalla con un nombre, para ejecutarlo posteriormente.

Cabe destacar que tenemos un primer plano de la bola de billar blanca que será a la que golpeemos, viendo dónde queremos golpearla, para darla así un mayor efecto, combinándolo con la fuerza.

Un programa original, con unos gráficosa muy bien realizados, así como la presentación del juego con una música muy sonora.

ENRIQUE S. HILARA



DRO SOFT
CINTA
699 PTS.

---

en la zona inferior de nuestra pantalla, en ella se nos indica el récord máximo y los puntos que llevamos en nuestra partida actual.

Dispondrás de un cañón de disparo ilimitado y 4 misiles. Un cohete destruirá todo en la zona verde de la acción. Los cohetes tardarán más tiempo en alcanzar su objetivo.

Los daños materiales de tu helicópteroa se visualizarán de la forma siguiente:

— verde .... seguro.
— amarillo .. dos aciertos antes de ser abatido.
— rojo ..... tan sólo un intento más.

TECLAS DE JUEGO

IZQ./DCHA. .... HELICOPTERO Y LINEA DE DIVISION (IZQ. DCHA.)
ADEL./ATRAS .. HELICOPTERO Y LINEA DE DIVISION (ADEL./ATRAS)
BOTON FUEGO . DISPARO

CONCLUSIONES

Battle Chopper es otro de esos juegos que merecen tenerse guardados en nuestra vídeo-teca, ya que aunque en el lo principal es la sencillez, no falta ni un sólo detalle. A todos los amantes de los aviones o helicópteros se le recomendamos por su gran parecido a la realidad

PUNTOS NEGATIVOS

Es un juego bastante sencillo y donde nuestro único objetivo es el de destruir todos los tanques que nos aparezcan a ambos lados de nuestra línea divisoria

PUNTOS POSITIVOS

En Battle Chopper abunda la calidad de gráficos, empezando por la presentación y acabando por el paisaje de fondo. Cabe destacar lo bien desarrollado que está la presentación del helicóptero.

Otro punto importante es el efecto de explosión de tu helicóptero, unos sprites muy bien desarrollados y con mucho colorido.

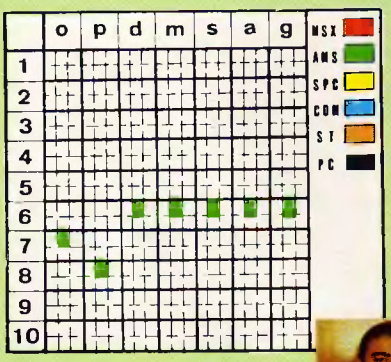
FRANCISCO J. PAZ. R.

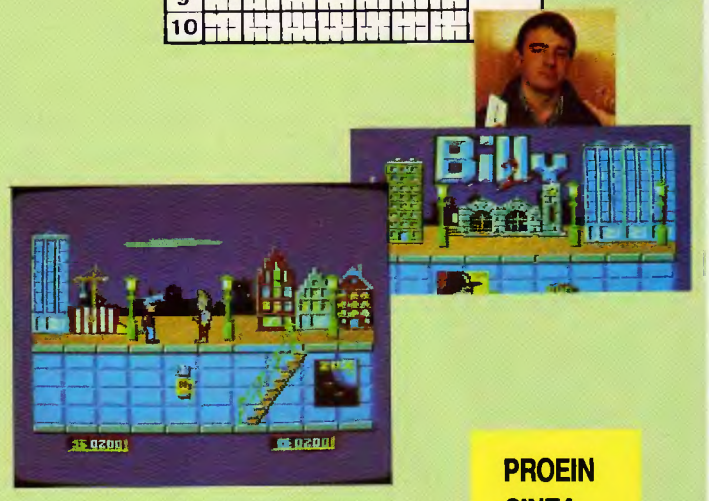
BILLY BARRIOBAJERO II

Nos encontramos de nuevo a Billy, un Rocker apasionado de las máquinas recreativas.

No es tarea fácil jugar a las cuatro máquinas, ya que habrá maleantes y punkys que impedirán el éxito de nuestra misión. A éstos nos los tendremos que cargar a base de puñetazos y patadas (os recomendamos mantener la energía siempre alta. Esto se consigue cambiando el dinero en las máquinas de chicle —gun— y quedarse con el dinero justo para jugar unos partidos a las máquinas, las que, en caso de que ganemos, nos llenarán los bolsillos de dinero).

Las características de este juego son poco parecidas a las del primero. La pantalla se hace enmascarándose para dejar así mayor rapidez a los movimientos, que están bien definidos. Los golpes sólo son tres: puñetazo a la cara, patada al estómago (la más eficaz en algunos casos) y patadas a las partes intimas del adversario. Los gráficos están realizados en Mode 0, manejan muy adecuadamente los colores y tiene una música muy buena, como es costumbre en los juegos de Loriciels. En definitiva, un juego entretenido con un nivel de dificultad más bien bajo.





PROEIN
CINTA
875 PTS.

ENRIQUE HILARA

MACH-3

PROEIN
CINTA
875 PTS.

ENRIQUE S. HILARA

La acción se desarrolla en un cuarto de la pantalla real, situada en el centro. Después de cargado el juego, aparece una música y más tarde la pantalla del juego propiamente dicho. La nave y el decorado podían ser digitalizados, al igual que la música, con lo que otro diez a los gráficos.

Nos disponemos a emprender nuestra lucha contra el Mago de la Faz, que ha oscurecido nuestro planeta. Vamos volando a una velocidad de vértido con un scrol maravilloso. Nos encontramos en nuestro camino con puentes que pasamos por debajo para aumentar nuestra puntuación, eliminando a los minos magnéticos, situados en el suelo, para que no nos dañen; destruimos escuadrones de naves enemigas y llegamos a la zona de meteoros, que son difíciles de esquivar, pero nada nos desalienta. Entonces aparece la entrada al reino del Mago de la Faz, una puerta magnética guardada por minos magnéticos, los destruimos y penetramos al mundo inhóspito y negro como un agujero en el espacio. Avanzamos por aquí hasta que frente a nosotros aparece un espectro riente del Mago, lo esquivamos con toda nuestra habilidad mientras le disparamos. A la vez nos informa la computadora central de la nave, que tenemos que destruir al es-

pectro para poder salir de ese mundo antes de que desaparezca. Dicho y hecho. Volvemos de nuevo a la superficie de nuestro planeta, pero éste no es el final: seguiremos luchancho rabiosamente para poder liberar a nuestro pueblo, o nos destruirá el Mago. Sólo tú lo podrás averiguar. Suerte y que la fuerza te acompañe.

Un gran juego de la casa Loriciels, con gráficos en Mode 1, una utilización de colores muy buena, scrol inmejorable, la movilidad de la nave estupenda y sonido digitalizado. En definitiva, un superjuego con una adicción tremebunda y un manejo sencillo.

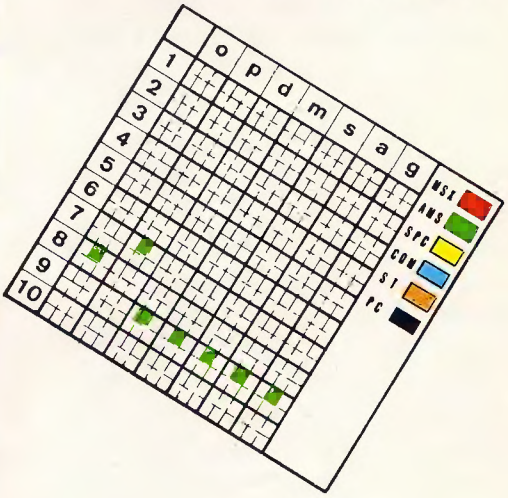
Os ofrecemos un cargador para la versión de disco y los pokes de vidas infinitas para cualquier versión, así como una rutina diferente al juego, que seguro os sirve para algo.

POKE DE VIDAS INFINITAS

POKE &2AD4,0
POKE &2AD5,0
POKE &2AD6,0
POKE &2AD7,0
POKE &2AD8,0

```
10 REM VIDAS PARA MACH3 DESPROTEGIDO
20 REM PUESTAS POR ENRIQUE S. HILARA
30 REM      PARA SYNTAX ERROR
40 REM
50 REM
60 PEN 3:LOCATE 5,12:INPUT "QUIERES VIDA
S INFINITAS (S/N) ",B$
70 FOR i=&A000 TO &A000+13:READ a$:POKE
i,VAL("&"+a$):NEXT
80 OPENOUT "2"
90 MEMORY &1000-1
100 LOAD"mach3.bin",&1000
110 IF B$="S" OR B$="s" THEN 140
120 CALL &A000
130 DATA 11,00,1,21,00,10,01,00,40,ed,b0
,c3,90,1
140 FOR I=&39D4 TO &39D4+4:POKE I,0:NEXT
150 CALL &A000
```

CARGADOR DE VIDAS INFINITAS MACH III.



BOB MORANE

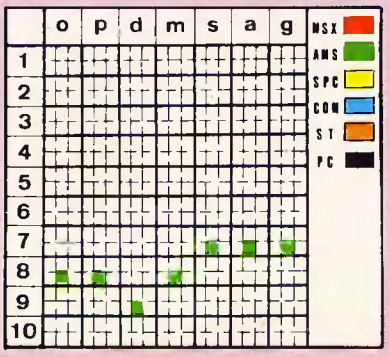
EN EL ESPACIO

SYSTEM 4
CINTA-AMSTRAD
875 PTS.

COMPULOGICAL
DISCO-PC
3.500 PTS.

En esta ocasión tenemos a Bob convertido en el «As del Espacio», teniendo como misión salvar a su amigo, en el siglo XXII; le faltó tiempo para saltar la barrera del tiempo e ir en su ayuda. Su amigo Bill será liberado de las garras de la «La Sombra Amarilla».

Bob, a su llegada al planeta ENAROM 808, descubrió que había sido conducido a una encerrona de la cual le costaría salir. La «Sombra» esta vez se la había jugado. Antes de desembarcar de su nave y enfrentarse a las innumerables criaturas que seguro le acechaban, preparó y verificó concienzudamente su única arma, un rifle de rayos láser, que le mostraría dónde estaba situado el enemigo en su visor, por medio de unas flechas parpadeantes. También le daría una señal sonora creciente cuando el enemigo se dispusiera a disparar. En tal caso, Bob podría activar su escudo magnético, pero ¡cuidado!, éste es agotable y sólo se recargará al pasar de sector.



Empieza el tiroteo, contra innumerables soldados-robots de ambos sexos, monstruos galácticos, cortadores asesinos de difícil localización, ya que son como camaleones. Y, después de estar luchando tremendamente contra todos estos enemigos, en el primer sector denominado «sector 1 amarillo», le tocará enfrentarse con algo nunca visto, un meteoro magnético que le impedirá el paso al segundo sector y sucesivos. A éste sólo se le podrá matar disparándole de lleno unas cuantas veces hasta que nos deje salir de nuestro parapeto para coger el ascensor que nos lleve al siguiente sector. Saldremos corriendo por si aca-

AMSTRAD

AMSTRAD

ENRIQUE HILARA

so apareciesen más enemigos y, una vez en el segundo sector llamado «sector 2 violenta», la odisea comienza de nuevo. Este sector es más pequeño y está menos defendido que el anterior, por lo que no tarda mucho en liquidarse a todos sus enemigos, aunque volverá a enfrentarse con el meteoro. Pasamos al tercer sector, denominado «sector 3 azul», aquí la cosa ya no es tan fácil para Bob, los enemigos son más numerosos y mejor adiestrados, ya que nos costará encontrarlos; destruidos éstos y el meteoro, pasaremos al cuarto y último sector denominado «sector 4 verde».

Este es un gran juego, con unos gráficos muy bien cuidados y de alta calidad realizados en modo 1, de aquí que los colores utilizados sólo sean cuatro. Una música verdaderamente genial, y efectos sonoros también muy bien cuidados. El scrol está muy bien conseguido, el golpe de pantalla no se distingue, por lo que el cambio se realiza rápidamente y así no perdemos el enfoque del visor del rifle.

Para que las cosas os sean algo más fáciles, os damos un cargador de vidas infinitas. La forma de hacer la pantalla es cosa del cargador. Para su utilización, teclearse el cargador, grabarlo y ejecutarlo, introduciendo después la cinta original desde el principio cuando éste lo pida.

```
10 REM CARGADOR DE CINTA ORIGINAL
20 REM PARA BOB MORANE  (ESPACIO)
30 REM  POR ENRIQUE SOFT HILARA
40 REM
50 :TAPE :REM ESTA LINEA OMITIRLA PARA USUARIOS 464
60 MODE 1
70 LOCATE 3,12:PEN 3:PRINT "INTRODUCIR LA CINTA Y PULSAR U
NA TECLA ":PEN 1
80 CALL &BB18
90 MODE 1
100 LOCATE 3,12:PEN 3:PRINT " SE ESTA CARGANDO BOB MORANE
( ESPACIO ) ":PEN 1
110 OPENOUT "2"
120 MEMORY &75FF
130 LOAD"!",&7600
140 FOR I=&7600 TO &8600:POKE I,0:NEXT
150 FOR i=&8064 TO &8064+342
160 READ a$:POKE i,VAL("&"+a$)
170 NEXT
180 MODE 1:LOCATE 3,12:INPUT "QUIERES VIDAS INFINITAS (S/N
) :",B$
190 IF UPPER$(B$)<>"S" THEN CALL &8064 ELSE 200
200 POKE &80E1,&50:POKE &80E2,&F
210 FOR I=&BF50 TO &BF50+7
220 READ A$:POKE I,VAL("&"+A$)
230 NEXT
240 CALL &8064
250 END
260 DATA f3,21,82,81,11,dc,ba,01,0e,00,ed,b0,31,00,c0,21
270 DATA 38,00,36,fb,21,ed,4d,22,39,00,fb,21,00,c0,22,00
280 DATA 00,21,00,40,22,02,00,cd,23,81,cd,e3,80,21,80,41
290 DATA 22,00,00,21,00,3f,22,02,00,cd,23,81,21,80,01,22
300 DATA 00,00,21,00,3b,22,02,00,cd,23,81,f3,3e,c3,32,38
310 DATA 00,21,04,00,22,39,00,3e,fb,32,04,00,21,ed,4d,22
320 DATA 05,00,21,d4,00,11,00,be,01,10,00,ed,b0,c3,00,be
330 DATA f3,21,00,01,11,60,00,01,00,3b,ed,b0,c3,60,00,21
340 DATA fe,00,01,10,7f,ed,49,7e,ed,79,23,0e,00,ed,49,7e
350 DATA ed,79,23,0c,79,fe,04,20,f4,c9,54,54,4b,44,40,60
360 DATA 61,62,63,64,65,f3,21,79,81,22,39,00,fb,06,21,76
370 DATA 10,fd,d9,cb,61,d9,28,ed,d1,67,c8,00,00,00,00,f3
380 DATA 2a,00,00,ed,5b,02,00,d9,c5,d9,01,89,7f,ed,49,dd
390 DATA 21,73,28,3e,32,dd,be,00,20,19,af,32,cd,b8,1b,1c
400 DATA e5,dd,e1,cd,00,20,21,b8,20,e5,cd,19,29,e1,cd,9d
410 DATA 20,1b,17,af,32,e5,b1,1b,1c,e5,dd,e1,cd,f0,29,21
420 DATA 20,2a,e5,cd,89,2a,e1,cd,0d,2a,f3,d9,c1,d9,fb,01
430 DATA 00,f6,ed,49,c9,f3,d9,c5,d9,e3,f9,fb,ed,4d,d9,79
440 DATA f6,0c,ed,79,dd,7e,00,ed,49,d9,c9,1e,23,16,23,21
450 DATA 23,76,23,f4,23,7e,23,77,23,0b,23,b1,23,f7,23,15
460 DATA 23,ed,23,bb,23,c3,2b,00,76,c3,20,1d,20,78,23,ab
470 DATA 0a,01,9b,05,c3,47,00
480 DATA 3e,ff,32,a3,00,cd,60,00
```

EN LA JUNGLA

Esta vez BOB se encuentra en la cordillera de los Andes, es el siglo XX. Está en un «Infierno verde» intentando rescatar, como ya es costumbre en él a su amigo Bill, que otra vez ha sido apresado por «La Sombra»; esta vez Bill había ido en busca del tesoro de los Chibchas, que también busca la «Sombra», para pagar a sus hombres, ya que les deba un mes de paga.

BOB sólo cuenta con un cuchillo, que maneja diestramente, y un magneto-detector térmico que le avisará en el visor dónde se encuentran. Así que ten cuidado cuando estés dentro del templo.

Podremos ver cómo vamos en la lucha, fijándonos en la foto de BOB, que se irá ensangrentando y amoratando según transcurre la pelea; si acabamos con el enemigo antes que él, nos repondremos por completo. También disponemos de dinamita, pero es limitada, y la tendremos que hacer estallar con cuidado, ya que no podremos estar en la pantalla en la que la activamos cuando ésta explota. Aparte de los guardas, tendremos que sobrevivir a los peligros de la selva, arañas, bichos raros, etc.

Lo más efectivo para eludir las arenas es saltarlas. No os recomendamos luchar con ellas.

El juego es quizá mejor incluso que el primero, los gráficos están muy bien definidos, no tanto el nuestro como el de los enemigos que nos atacan, los cuales son unos extravagantes. Un scrol, rápido y muy bien conseguido lo mismo en vertical que en horizontal. El colorido es muy apropiado al entorno. El movimiento de BOB tiene ocho posiciones y la de reposo, las cuales se realizan a una velocidad endiablada. Esto se debe a que la pantalla donde se desarrolla la historia es un cuarto de la real, se disimula muy bien debido al enmarque que la pantalla tiene de fondo. El rostro de BOB es muy original, ya que no conocemos ningún juego en que la energía se marque en el rostro de nuestro hombre. El marcador de la dinamita, del magneto-detector y la puntuación, así como un decorado de selva, hacen que la pantalla se llene, pero sin desviar nuestra atención del juego.

BOB MORANE CABALLERO

BOB tendrá que viajar al siglo XIII, al Castillo del conde de Savoy, donde El Velo Sagrado, una de las mayores reliquias del mundo, puede ser destruida —cómo no— por un profano conocido por todos nosotros, «La Sombra Amarilla». Así pues, BOB se encontrará con monstruos, osos, guardianes y demás, a los cuales vencerá con astucia, y la utilización de algunos objetos que aparecen a la derecha e izquierda de la pantalla y que nos indican el estado físico de BOB y el nivel de energía del enemigo, respectivamente.

Con este juego termina esta entrega de tres, cada cual mejor que el siguiente. En este caso las características son muy parecidas, los gráficos están muy bien definidos, el scrol idéntico al anterior, colorido acorde al tema y sin desfases.

En éste tenemos la variante de que la energía de BOB la marcan dos indicadores; los objetos que recogemos son también imprimidos en la parte inferior izquierda de la pantalla, y el fondo es una imagen de BOB vestido de caballero, digna de ver. Igual que cuando nos matan, que ocurre una cosa fuera de lo común y muy vistosa.

Habla, dibuja, hace animación, educa.
Es un ordenador de oficina en casa.
Es un estudio de video.
Es un salón de juegos en estéreo.

Es el Commodore Amiga 500

El nuevo COMMODORE AMIGA 500 es más de lo que nunca se ha esperado de un ordenador doméstico. Su diseño es sorprendente y deslumbra con sus 4096 colores y sonido estéreo, para desplegar toda la creatividad, para permitir trabajos que nunca antes se habían soñado en un ordenador personal, porque no eran realmente posibles.

Como el sintetizador de voz, que facilita hablar con el ordenador; o la animación en 3-D que permite poner sus ideas en movimiento, incluso a los principiantes. Es un completo ordenador de oficina en casa, con poderosos programas de Base de Datos, Tratamiento de Textos, Hojas Electrónicas, Contabilidad y otros Programas de gestión.

El COMMODORE AMIGA 500 trabaja en multitarea rodando varios programas al mismo tiempo. **¡¡¡Y puede trabajar como un PC compatible, con programas standard de PC!!!**

Conectándolo a un video el AMIGA 500 se convierte en un centro de producción de video doméstico. Dibuja gráficos sobre imágenes. Crea títulos en 3-D y produce animaciones.

Y para diversión, se dispone del increíble mundo de los juegos de AMIGA. Sus gráficos son de tanta calidad que los usan fabricantes de juegos en las máquinas de monedas.

Si ve una demostración de AMIGA Ud. mismo dirá que sólo con AMIGA es posible hacerlo. Vea trabajar este sensacional ordenador personal en un Distribuidor de COMMODORE.

☐ Estoy interesado en recibir más información del AMIGA.

Nombre.....

Dirección.....

Teléfono.....

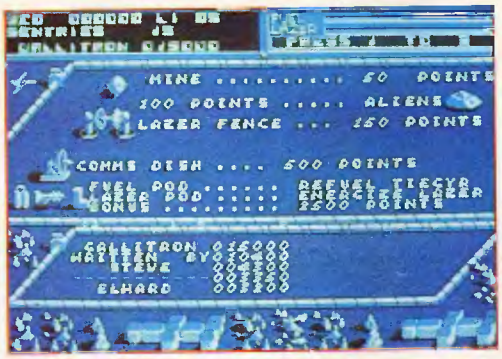
Población.....

COMMODORE, S.A.
Príncipe de Vergara, 109 - 28002 Madrid
Valencia, 49/51 - 08015 Barcelona

DRO
CINTA
699 PTS.

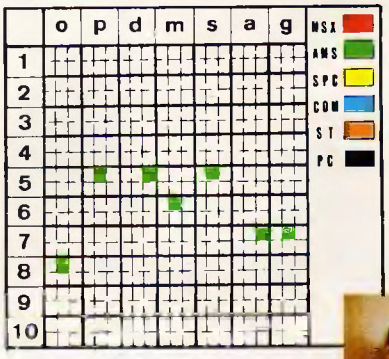
GALLETRON

ENRIQUE S. HILARA



Para facilitaros las cosas, os damos un cargador de vidas infinitas y número de vidas: para su utilización, teclearlo, grabarlo y ejecutarlo después, poniendo la cinta original desde el principio.

```
1 REM CARGADOR PARA GALLETRON
2 REM PARA AMSTRAD SERIE CPC
3 REM POR ENRIQUE SOFT HILARA
4 REM
5 :TAPE:REM USUARIOS DE 464 OMITIR ESTA
LINEA
10 MODE 1:LOCATE 4,12:PRINT "INTRODUCE C
INTA Y PULSA UNA TECLA"
20 CALL &BB18
30 MODE 1:LOAD"!":POKE &9A6E,0:POKE &9A6
F,&BF
40 FOR i=&BF00 TO &BF00+32
50 READ a$:POKE i,VAL("&"+a$):NEXT
60 DATA 3e,30,32,a9,62,3e,32,32,a4,62
70 DATA 3e,fe,32,98,91,3e,30,32,99,91,3e
,fe,32,8c,91,3e,30,32,8d,91,c3,30,60
80 MODE 1:LOCATE 3,12:INPUT "QUIERES VID
AS INFINITAS (S/N) :",A$
90 IF UPPER$(A$)="S" THEN POKE &BF08,0:P
OKE &BF10,0:POKE &BF15,0:POKE &BF1A,0
ELSE 120
100 CALL &9A00
110 END
120 MODE 1:LOCATE 8,5:PRINT "PONER EL NU
MERO SEPARADO"
130 LOCATE 9,6:PRINT "POR COMAS ASI SI S
ON 3 "
140 LOCATE 10,7:PRINT "LAS VIDAS PONER 0
,3"
150 LOCATE 2,9:PRINT "SI NO DESEAS PONER
 VIDAS PON 100,100"
160 LOCATE 7,12:INPUT "NUMERO DE VIDAS (
01-99) :",A,B
170 IF A=100 AND B=100 THEN A=0:B=3:GOTO
 200
180 IF A>9 THEN A=0
190 IF B>9 THEN B=3
200 POKE &BF01,A+48:POKE &BF06,B+48
210 CALL &9A00
```



Todo transcurre en el más grande y bonito planeta del sistema solar. Alcanzado por la lluvia radioactiva que llegó desde el lejano conflicto intergaláctico hace 304 PARSEC. Desde entonces el planeta ha estado en paz, pero sin embargo la nación de WORNANGER ha provocado algunos levantamientos. Estos iban encaminados a introducirse en el área catalogada como «Tierra de no hombres», justo a las afueras de Galletron. Esta acción está en contra de las leyes del planeta, por lo que tendrá que ser atajada de golpe.

Así pues, nuestra misión como voluntarios será detenerla, saliendo al exterior del planeta para impedir la llegada de refuerzos; para esto contamos cocn el TIGER MK 111 SKANNEADOR de superficie, un vehículo de total maniobrabilidad y ràpidos giros, equipado con los más modernos sistemas de armamento existentes, incluido un rayo positrónico capaz de destruir cualquier tipo de estructura metálica, y el Magnetrón Púlser, capaz de desactivar los mecanismos de los sistemas standard de armamento; con todo esto, la misión no parece difícil, pero luego nos daremos cuenta de lo contrario: con el armamento y el fuel habrá que tener cuidado, ya que éstos se gastan y sólo podremos recargarlos cuando encontremos alguna bombona dispersa por el sistema o alguna pistola positrónica.

Contamos sólo con tres módulos, así que cuidado. Una vez que sabemos todo lo referente a nuestro equipo, nos dispondremos a examinar el mapa, que nos advierte que tendremos que pasar por diez sistemas antes de poder cortar los refuerzos. Sin más, nos encaminamos al primero, que es LARZIUM II. Aquí, como en los demás, nos encontraremos un rádar, el cual una vez destruido, nos teletransportará al siguiente sistema, ZORDON, y así sucesivamente, pasando por IKI XAMA, XAMA LAMUS, JUANE XVI, JUANE XV, KALOCZI II, MAGNUS, LARZIUM I y al último, que será GALLETRON, nuestro querido destino. ¿Qué sorpresas nos tendrá preparadas? No lo sabemos.

A lo largo de nuestro viaje nos encontraremos con innumerables enemigos galácticos, cada uno de ellos característicos de su sistema, pero también habrá minas comunes en todos ellos y barreras antiobjetos, las cuales habrá que destruir, disparando a la base de los generadores.

En definitiva, un juego muy bueno, con gráficos en mode 1, cuatro colores muy bien utilizados, un scrool de pantallas —quizá el cambio de una a otra sea un poco lento y nos haga perder el control de la nave. El movimiento de ésta es sencillo y sin complicaciones, de fácil manejo; una música estupenda y una adicción de las que pocos juegos consiguen.

ONE WAY SOFTWARE

ONE WAY MONTERA, 32 - 2.º • • 28013 MADRID • TELÉF.: (91) 521 67 99 Y 522 39 61

SPECTRUM	
HARDBALL	500
MARTIANOIDS	500
WAR	500
INFILTRATOR	500
BREAK THRU	500
ENIGMA FORCE	500
NODES OF YESOD	500
RASPUTIN	500
VECTRON	500
COMET GAME	500
INVADERS	500
HOWARD EL PATO	500
GOLF	500
GOLPE EN PEQ. CHINA	500
REGRESO AL FUTURO	500
ALIENS	500
TRES LUCES DE GLAU	500
POLE POSITION	500
SPY HUNTER	500
BRUCE LEE	500
MIAMI VICE	500
COCHE FANTASTICO	500
HALCON CALLEJERO	500
RAMBO	500
ANTIRIAD	500
THANATOS	500
AVENGER	500
SHAOLINS ROAD	500
GAUNTLET	500
WINTER GAMES	500
ARKANOID	500
BATMAN	500
COSA NOSTRA	500
LAST MISION	500
ARMY MOVES	500
DUSTIN	500
NONAMED	500
EXPLODING FIST	500
RAPID FIRE	500
MICROBALL	500
QUARTET	875
GALACTICS GAMES	875
BEST OF 3D	875
BRAVESTART	875
MADBALLS	875
FIRETRAP	875
NUCLEAR BOWLS	875
STARBYTE	875
EL CUERPO HUMANO	875
STOONKERS (ESTRAT)	875
MANIC MINER	875
DAMAS ZX	875
BUGABOO LA PULGA	875
ALCHEMIST	875
BASKET TWO ON TWO	875
ENDURO RACER	875
WONDER BOY	875
SUPER HANG ON	875
RAMPAGE	875
GUADALCANAL	875
INT. KARATE +	875
SUPER SPRINT II	875
PREDATOR	875
FERNANDO MARTIN	875
FREDDY HARDEST	875
PHANTIS	875
TURBO GIRL	875
HUNDRA	875
LAGUERRA DE LAS VAJILLAS	875
EL CID	875
B. OF FRANKINSTEIN	875
GARFIELD	875
PHM PEGASUS	875
MARBLE MADNESS	875
THE SENTINEL	875
STREET HASSLE	875
JACKAL	875
SALAMANDER	875
BLACK LAMP	875
THUNDERCATS	875
IKARI WARRIORS	875
BATTLE SHIPS	875
CHAIN REACTION	875
ABADIA DEL CRIMEN (SOLO PARA 128K)	875
GOODY	875
EL OSO YOGUI	875
TRAP DOOR II	875
GUNBDAT°	875
WINTER OLYMPIAD 88	875
COLOSSUS (AJEDREZ)	875
BOMB JACK I	875
COMMANDO	875
GHOST & GOBLINS	875
ACE	875
ACE II	875
SNOOKER (BILLAR)	875
FIGHTER PILOT	875
TRIO (AIRWOLF II G. GURIANOS + 3DC)	875
COBRA	875
MASTERS DEL UNIV.	875
TAIPAN	875
CORRECAMINOS	875
007 ALTA TENSION	875
DEATH WISH 3	875

SPECTRUM	
RENEGADE I	875
TANK	875
DESPERADO	875
STARDUST	875
PLATOON	875
RASTAN	875
MATCH DAY II	875
INDIANA JONES	875
RYGAR	875
GAUNTLET II	875
720 GRADOS	875
CALIFORNIA GAMES	875
WORLD GAMES	875
SUPER CYCLE	875
HYSTERIA	875
JACK THE NIPPER II	875
BASIL	875
MASK I	875
MASK II	875
DEFLEKTOR	875
TOUR DE FORCE	875
TRANTOR	875
PHANTOM CLUB	875
SIDEARMS	875
RAMPARTS	875
CAPITAN AMERICA	875
COMBAT SCHOOL	875
GRYZOR	875
NIGEL MANSELL	875
AFTEROIDES	875
ARKOS	875
EL MUNDO PERDIDO	875
FIREFLY	875
ROLLING THUNDER	875
ARKANOID II	875
BEDLAM (SOLO 128K)	875
BLOOD VALLEY	875
VENOM STRIKES BACK	875
NORTH START	875
PSYCHO SOLDIER	875
UNITRAX	875
TARGET RENEGADE II	875
NEMESIS (*)	875
JAIL BREAK (*)	875
XOR (*)	875
INSIDE OUTING (*)	875
IMP. MISSION II (*)	875
CYBERNOID (*)	875
CHARLS CHAPLIN (*)	875
VIXEN (*)	875
GUTZ (*)	875
PSYCHO (*)	875
COUNDOWN (*)	875
MAX MIX GAME (*)	875
WIZARD WAR (*)	875
BLACK BEAR (*)	875
MORTADELO Y FIL. (*)	875
LA PANTERA ROSA (*)	875
CROSSWIZE (*)	875
GHOTICK (*)	875
MAGNETRON (*)	875
PACK MONSTRUO	1.200
COLECCION DINAMIC	1.200
SCOOBY DOO	1.200
PAPERBOY	1.200
1942	1.200
SPACE HARRIER	1.200
PROHIBITION	1.200
FRIGHTMARE	1.200
BOMB JACK II	1.200
LEADER BOARD GOLF	1.200
BARBARIAN	1.200
STAR WARS	1.200
OUT RUN	1.200
MEGAPOCALIPSE (*)	1.200
RENAUD (*)	1.200
TRAZZ (*)	1.200
BOBSLEIGTH	1.200
A.T.F. (*)	1.200
DEATHSCAPE	1.500
BOBLE BUBLE	1.500
FLYING SHARK	1.500
EL OJO (THE EYE)	1.500
HIT PAK (4 EXITOS)	1.750
SIX PAK I	1.750
SIX PAK II	1.750
SIX PACK III (*)	1.950
LA CAJA DE SOL	2.250
STARGLIDER	2.900
GUNSHIP	2.900
TRIVIAL PURSUIT	3.500

AMSTRAD	P.V.P.
WAR	500
SIGMA 7	500
INFILTRATOR	500
DONKEY KONG	500
BREAK THRU	500
GOPE EN PEQ. CHINA	500
REGRESO AL FUTURO	500
HOWARD EL PATO	500
TRES LUCES DE GLAU.	500
DECATLON	500
EXPLODING FIST	500
BRUCE LEE	500
MATCH DAY	500
MIAMI VICE	500
COCHE FANTASTICO	500
HALCON CALLEJERO	500
RAMBO	500
ANTIRIAD	500

AMSTRAD	
THANATOS	500
AVENGER	500
SHAOLINS ROAD	500
KUNG FU MASTER	500
LIVINGSTON SUPONGO	500
GAUNTLET	500
WINTER GAMES	500
GREAT ESCAPE	500
ARKANOID	500
BATMAN	500
COSA NOSTRA	500
LAST MISION	500
ALIENS	500
OLE TORO	500
ARMY MOVES	500
DUSTIN	500
NONAMED	500
MICRDABALL	500
DEFLEKTOR	875
FIRETRAP	875
KNIGHTMARE	875
STARBYTE	875
BASKET TWO ON TWO	875
ENDURO RACER	875
WONDER BOY	875
SUPER HANG ON	875
RAMPAGE	875
GUADALCANAL	875
INT. KARATE +	875
SUPER SPRINT II	875
PREDATOR	875
B. OF FRANKISTEIN	875
HOMBRE LOBO EN LOND.	875
FERNANDO MARTIN	875
FREDDY HARDEST	875
PHANTIS	875
HUNDRA	875
TURBO GIRL	875
LA GUERRA DE LAS VAJILLAS	875
EL CID	875
GARFIELD	875
THE SENTINEL	875
STREET HASSLE	875
JACKAL	875
THUNDERCATS	875
BUGGY BOY	875
IKARI WARRIORS	875
BATTLESHIPS	875
BLACKLAMP	875
CHAIN REACTION	875
ABADIA DEL CRIME	875
GOODY	875
EL OSO YOGUI	875
TRAP DOOR II	875
CHAMONIX CHALLENGE	875
SNOOKER (BILLAR)	875
COMMANDO	875
FIGHTER PILOT	875
GHOST & GOBLINS	875
BOMB JACK	875
ACE	875
TRIO (AIRWOLF II + G. GURIANOS 3DC)	875
COBRA	875
TAIPAN	875
CORRECAMINOS	875
007 ALTA TENSION	875
DEATH WISH 3	875
MASK I	875
MASK II	875
RENEGADE	875
TANK	875
DESPERADO	875
STAROUST	875
PLATOON	875
MATCH DAY II	875
INDIANA JONES	875
RYGAR	875
GAUNTLET II	875
720 GRADOS	875
CALIFORNIA GAMES	875
WORLD GAMES	875
SUPER CYCLE	875
JACK THE NIPPER II	875
BASIL	875
TOUR DE FORCE	875
MASTERS DEL UNIV.	875
TRANTOR	875
SIDE ARMS	875
PHANTOM CLUB	875
RAMPARTS	875
MISTERIO DEL NILO	875
COMBAT SCHOOL	875
GRYZOR	875
NIGEL MANSELL	875
ARKOS	875
ROLLING THUNDER	875
ARKANOID II	875
BEDLAM	875
BLOOD VALLEY	875
VENOM STRIKES BACK	875
NORTH START	875
AFTEROIDS	875
UNITRAX	875
NEMESIS (*)	875
JAIL BREAK (*)	875
XOR (*)	875
INSIDE OUTING (*)	875
IMP. MISSION II (*)	875
CYBERNOID (*)	875
CHARLES CHAPLIN (*)	875
VIXEN (*)	875

AMSTRAD	
BLACK BEAR (*)	875
MAX MIX GAME (*)	875
WIZARD WARZ (*)	875
GOTHICK (*)	875
MORTADELO Y FIL. (*)	875
LA PANTERA ROSA (*)	875
PACK MONSTRUO	1.200
COLECCION DINAMIC	1.200
SCOOBY DOO	1.200
1942	1.200
SPACE HARRIER	1.200
BOMB JACK II	1.200
PAPERBOY	1.200
PROHIBITION	1.200
IZNOGOUD	1.200
ANGEL DE CRISTAL	1.200
FRIGHTMARE	1.200
LEADER BOARD GOLF	1.200
BARBARIAN	1.200
STAR WARS	1.200
OUT RUN	1.200
MEGAPOCALIPSE (*)	1.200
RENAUD (*)	1.200
TRAZZ (*)	1.200
BOBSLEIGHT (*)	1.200
A.T.F. (*)	1.200
COLOSSUS 4 (*)	1.200
BBUBBLE BOBBLE	1.500
FLYING SHARK	1.500
EL OJO (THE EYE)	1.500
HIT PAK (4 EXITOS)	1.750
SIX PACK I	1.750
SIX PACK II	1.750
SIX PACK III	1.950
LA CAJA DE SOL	2.250
TRIVIAL PURSUIT	3.500

AMSTRAD UTILIDADES	P.V.P.
STOCK AID (CONTROL DE STOCK)	975
SYCLONE 2 (COPIADOR DE CINTA A CINTA)	975
SPIRIT (COPIADOR DE CINTA A DISCO)	975
AMSBASE (BASE DATOS)	975
AMSTEST CHEQUEO)	975
FONT EDITOR	975
USIC MAESTRO	975
BASE DE DATOS Y DE ETIQUETAS	975
CONTAB. DOMESTICA	1.500
MONITOR C. MAQUINA	1.500
LENGUAJE FORTH	1.500

COMMODORE	P.V.P.
SIGMA 7	500
EXPRESS RAIDER	500
BREAK THRU	500
INFILTRATOR	500
REGRESO ALFUTURO	500
HOWARD EL PATO	500
GOLPE EN PEQ. CHINA	500
ALIENS	500
SPY HUNTER	500
EXPLODING FIST	500
MIAMI.VICE	500
COCHE FANTASTICO	500
RAMBO	500
ANTIRIAD	500
KUNG FU MASTER	500
SHAOLINS ROAD	500
GAUNTLET	500
WINTER GAMES	500
ARKANOID	500
TERRA KRESTA	500
MICROBALL	500
ARMY MOVE	500
BASKET TWO ON TWO	875
ENDURO RACER	875
WONDER BOY	875
RAMPAGE	875
GUADALCANAL	875
INT KARATE +	875
SUPER SPRINT II	875
PREDATOR	875
MARBLE MADNESS	875
PHM PEGASUS	875
B. OF FRANKISTEIN	875
FERNANDO MARTIN	875
FREDDY HARDEST	875
LA GUERRA DE LAS VAJILLAS	875
GARFIELD	875
THE SENTINEL	875
STREET HASSLE	875
BLACK LAMP	875
THUNDERCATS	875
BUGGY BOY	875
IKARI WARRIORS	875
CHAIN REACTION	875
COLOSSUS (AJEDREZ)	875
SNOOKER (BILLAR)	875
COMMANDO	875
FIGHTER PILOT	875
GHOSTS & GOBLINS	875
BOMB JACK	875
ACE	875
ACE II	875
TRIO (AIRWOLF II + G GURIANOS +CBALL)	875
TAIPAN	875
CORRECAMINOS	875
WATERPOLO	875

COMMODORE	
RENEGADE	875
TANK	875
PLATOON	875
RASTAN	875
MATCH DAY II	875
INDIANA JONES	875
RYGAR	875
GAUNTLET II	875
720 GRADOS	875
CALIFORNIA GAMES	875
WORLD GAMES	875
STREET BASKETBALL	875
CH. WRESTLING	875
TRANTOR	875
SIDE ARMS	875
COMBAT SCHOOL	875
GRYZOR	875
FIREFLY	875
ROLLING THUNDER	875
BEDLAM	875
BLOOD VALLEY	875
VENOM STRIKES BACK	875
NORTH STRAT	875
UNITRAX	875
TROLL	875
TARGET RENEGADE II	875
JAIL BREAK (*)	875
NEMESIS (*)	875
INSIDE OUTING (*)	875
XOR (*)	875
IMP. MISSION II (*)	875
CYBERNOID (*)	875
BLOOD VALLEY (*)	875
VIXEN (*)	875
GUT (*)	875
COUNDOWN (*)	875
WIZARD WARZ (*)	875
INFILTRATOR II (*)	875
GHOTIC (*)	875
MAGNETRON (*)	875
MORTADELO Y FIL. (*)	875
THE LAST NINJA	1.200
BANGKOG KNIGTHS	1.200
SCOOBY DOO	1.200
PAPERBOY	1.200
1942	1.200
SPACE HARRIER	1.200
BOMB JACK II	1.200
PROHIBITION	1.200
FRIGHTMARE	1.200
TRAZZ	1.200
LEADER BDARD GOLF	1.200
BARBARIAN	1.200
OUT RUN	1.200
STAR WARS	1.200
SHOT EM UP CONSTRUCTION SET (*)	1.200
RENAUD (*)	1.200
BUBBLE BOBBLE	1.500
FLYING SHARK	1.500
EL OJO (THE EYE)	1.500
HIT PAK (4 EXITOS)	1.50
SIX PAK I	1.750
SIX PAK II	1.750
SIX PAK III (*)	1.950
AZIMUTH (ALINEADOR)	2.000
TRIVIAL PURSUIT	3.500

MSX	P.V.P.
SUVIVOR	500
MARTIANOIDS	500
SPIRITS	500
INVADERS	500
UTILIDAD GRAFICA	500
BOUNDER	500
JACK THE NIPPER	500
WALKYRE	500
KNIGHT LORE	500
ALIEN 8	500
GUNFRIGHT	500
GAUNTLET	500
WINTER GAMES	500
DONKEY KONG	500
ARKANDID	500
HEAD OVER HEELS	500
UCHI MATA	500
BATMAN	500
COLT 36	500
COSA NOSTRA	500
LAST MISION	500
LIVINGSTON SUPONGO	500
PENTAGRAM	500
NONAMED	500
DUSTIN	500
ARMY MOVES	500
DECATHLON	875
ALIENS	875
HOWARD EL PATO	875
EL CID	875
ROCKY	875
FERNANDO MARTIN	875
FREDDY HARDEST	875
PHANTIS	875
HUNDRA	875
TURBO GIRL	875
GAME OVER	875
DON QUIJOTE	875
ABADIA DEL CRIMEN	875

MSX	
GOODY	875
BEACH HEAD	875
ALPINE SKI	875
POLICE ACADEMY II	875
TT RACER	875
BATTLE CHOPPER	875
INDY 500	875
737 SIMULATOR	875
SNOOKER (BILLAR)	875
SPIRTFIRE 40	875
007 ALTA TENSION	875
DEATH WISH 3	875
DESPERADO	875
STARDUST	875
WARLD GAMES	875
MISTERIO DEL NILO	875
NUCLEAR BOWLS	875
TEMPTATIONS	875
EL MUNDO PERDIDO	875
ALE HOP	875
TAIPAN	875
MARCH DAY II	875
CALIFORNIA GAMES	875
INDIANA JONES	875
ARKOS	875
VENOM STRIKES BACK	875
MACADAM BUMPER	875
INT. KARATE	975
MAGIC PINBALL	975
EL DESC. DE AMERICA	975
SIR FRED	975
WHO DARES WINS II	975
TURBO CHESS (AJED.)	975
EUROPEAN GAMES	975
WINTER EVENTS	975
ADDICTABALL	975
SORCERY	975
SUPERBOWL	975
PACK MONSTRUO	1.200
COLECCION DINAMIC	1.200
DAMBUSTERS	1.200
ACE OF ACES	1.200
BOBSLEIGHT (*)	1.200
A.T.F. (*)	1.200
COLOSSUS (*)	1.200
EL OJO (THE EYE)	1.500

CARTUCHOS MSX	P.V.P.
GREEN BERET	4.500
KONAMI FUTBOL	4.500
KONAMI TENNIS	4.500
NEMESIS	4.500
THE GOONIES	4.500
KNIGHTMARE	4.500
MAZE OF GALIONS	4.500
PENGUIN ADVENTURE	4.500
BALONCESTO DUNSHOT	4.500
GAME MASTER	4.900
NEMESIS II	4.900
F-1 SPIRIT	4.900
SALAMANDER	4.900
METAL GEAR (MSX 2)	4.900
VAMPIR KILER (MSX 2)	4.900
USAS (MSX 2)	4.900

AMSTRAD DISCO	P.V.P.
GAUNTLET	1.500
JACK THE NIPPER II	1.500
LA GUERRA DE LAS VAJILLAS	1.750
HUNDRA	1.750
TURBO GIRL	1.750
MORTADELO Y FIL. (*)	1.750
LA PANTERA ROSA (*)	1.750
PREDAROR	2.250
PACK MONSTRUO	2.250
ABADIA DEL CRIMEN	2.250
EL OJO (THE EYE)	2.250
HYDROFOOL	2.250
TRIO (AIRWLF II G. GURIANOS + 3DC)	2.250
HUNDRA + T. GIRL	2.250
F. HARDEST + PHANTIS	2.250
GOODY + LAST MISION	2.250
EXOLON + ZYNAPS	2.250
BARBARIAN + STIFLIP	2.250
RENEGADDE + WIZBALL	2.250
DESPERADO + SURVIVOR	2.250
INDIANA + RYGAR	2.250
GAUNTLET II + 720 G.	2.250
PLATOON + ARKANOID 2	2.250
OUT RUN (*)	2.250
CYBERNOID + W. WARZ (*)	2.250
BUGGY BOY (*)	2.250
BOB WINNER	2.250
BIG 4	2.750
SIX PAK I	2.750
SIX PAK II	2.750
PROHIBITION	2.750
PARIS DAKAR 4×4	2.750
PARIS DAKAR MOTOS	2.750
RENAUD	2.750
IZNOGOUD	2.750
SIX PAK III (*)	2.750
COLOSSUS	3.500
TRIVIAL PURSUIT	4.500

SPECTRUM + 3 DISCO	P.V.P.
ANTIRIAD	1.500

SPECTRUM + 3 DISCO	
FERNANDO MARTIN	1.750
HUNDRA	1.750
TURBO GIERL	1.750
LA GUERRA DE LAS VAJILLAS	1.750
ABADIA DEL CRIMEN	2.250
3D GAME MAKER	2.250
F. HARDEST+PHANTIS	2.250
HUNDRA T. GIRL	2.250
GOODY+LAST MISION	2.250
PLATOON+ARKANDID 2	2.250
BEDLAM+SIDEARMS	2.250
VENOM S.B.+NORTH S.	2.250
TRANSFER+3 (TOPO)	2.500
CALIFORNIA GAMES	2.600
GAUNTLET II	2.600
GUNSHIP	2.600
PROHIBITION	2.750
RENAUD	2.750
FRIGHTMARE	2.750
TRIVIAL PURSUIT	4.500

ATARI ST	P.V.P.
OUT RUN	3.900
CAPITAN AMERICA	3.900
MIS. IMPOSIBLE II	3.900
INDIANA JONES	3.900
GAUNTLET	3.900
CORRECAMINOS	3.900
SUPER CYCLE	3.900
WINTER GAMES	3.900
WORLD GAMES	3.900
CH. WRESTLING	3.900
SUBBATLE SIMULATOR	3.900
ROGUE	3.900
TEMPLE OF APHSAI	3.900
CHARLES CHAPLIN (*)	3.900
TRANTOR (*)	3.900
TEST DRIVE	4.700
XENON	4.700
BUBBLE BOBBLE	4.700
MORTADELO Y FIL. (*)	4.700

SPECTRUM COMPLEMENTOS	
INTERFACE KEMPSTON	1.995
INTERFACE KEMPSTON 6 MESES D GARANTIA	2.495
INTERFACE KEMPSTON PARA +2 Y +3	3.100
MULTIJOYSTICK	3.875
CABLE EXP. DE PORT	3.000
PHEENIX 3E	6.500
TRANSTAPE III	7.900
MULTIFACE III	10.500
MULTIFACE III CON EXPANSION TRASERA	11.500
DISCIPLE +D	15.900
DISCIPLE +D MAS UNIDAD 3.5"	46.480
DISCIPLE +D MAS UNIDAD 5.25"	59.900

AMSTRAD COMPLEMENTOS	
CABLE AUDIO CASETE	1.300
CABLE 2 JOYSTIYCKS	2.600
PROLONGADORES 464	1.600
PROLONGADORES 6128	2.600
SINTETIZADOR DE VOZ EN CASTELLANO (MHT)	8.900
MODULADOR-ADAPTADOR PARA TV COLOR (MHT)	9.900
CONVERTIDOR MONITOR EN TV. (MHT)	21.900
MULTIFACE TWO	14.900

COMMODORE COMPLEMENTOS	
RESET PARA POKEAR	1.500
COPIADOR AUDIO CON FUENTE (2 CASETTES)	3.900
FREEZE MACHINE	7.900
FINAL CARTRIDGE 3	9.900
CASETTE COMMODORE	5.900

MSX COMPLEMENTOS	P.V.P.
CABLE AUDIO CASETE	1.300
MULTIMILLER (HACE COMPATIBLE MSX2)	7.900
MILLER GRAPH (CART. DISE GRAFICO)	9.900
MEMORY MILLER AMPLIA HASTA 64K	11.900

JOYSTICKS	P.V.P.
ZERO-ZERO STANDAR	1.900
ZERO-ZERO AMSTRAD	1.900
ZERO-ZERO +2, +3	1.900
KONIX STANDAR	2.595
KONIX +2, +3	3.300
PHASOR ONE	3.300
MAGNUM	3.300
EUROM. PROFESIONAL	7.900

DISCOS	P.V.P.
CAJA 10 3" AMSOFT	4.950
CAJA 10 3.5" DC.DD.	3.500
CAJA 10 5.25" DC.DD.	1.250
CAJA VACIA PARA 3"	50

*** EN LOS TÍTULOS CON ASTERISCO PREFERIBLEMENTE LLAMAR PARA CONFIRMAR DISPONIBILIDAD**

HAZ TU PEDIDO LLAMANDO A LOS TELÉFONOS 521 67 99 O 522 39 61 O POR CORREO ENVIÁNDONOS EL CUPÓN (O UNA COPIA O FOTOCOPIA) A: ONE WAY SOFTWARE. MONTERA 32, 2.º MADRID 28013

TÍTULOS GRATIS

CADA 2.000 PESETAS PEDIDAS EN SOFTWARE REGALAMOS UNA CINTA A ELEGIR ENTRE ESTAS

SPECTRUM	AMSTRAD	COMMODORE	MSX
ZIG ZAG	ZELOS II	M. IMPOSIBLE	HOPPER
MISILE	JACK	ROCK LUCHA	CROSSING
MOON BUGGY	BREAK IT	PING PONG	SCENTIPEDE

NOMBRE _____

APELLIDOS _____

DIRECCIÓN COMPLETA _____

TELÉFONO _____

FORMA DE PAGO _____

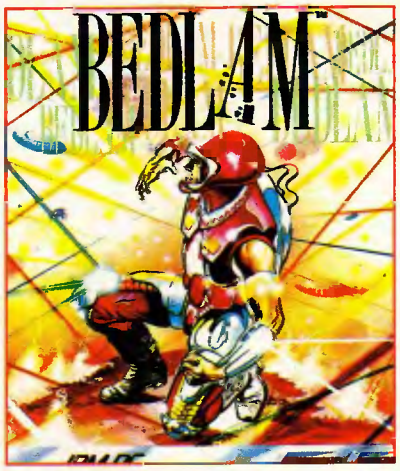
☐ TALÓN ☐ GIRO ☐ CONTRAREEMBOLSO

MODELO ORDENADOR

TITULOS GRATIS

TÍTULOS PEDIDOS	PRECIO
GASTOS DE ENVIO	200
TOTAL	

BEDLAM



ERBE
CINTA - DISCO
875 PTS. - 3.900 PTS.

A bordo de nuestra nave X12, conocida más comúnmente como BEDLAM, nos internamos en el territorio enemigo. La misión es atravesar las 16 estaciones espaciales de que constan las instalaciones preparadas por nuestros adversarios para triturarnos. Hay tres opciones de juego:

— Lobo solitario: en ella afrontamos el peligro solos y sin ayuda de nadie.

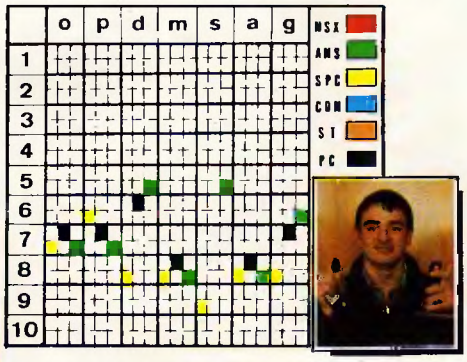
— Compañero auxiliar: cuando nos eliminen habrá un compatriota que nos sustituya.

— Pareja demoledora: este es el modo de ataque más perfecto creado jamás. En él nos acompaña una segunda nave dirigida por otro piloto listo para el combate. En ciertos momentos puede ser peligrosa, ya que las dos naves se pueden estorbar la una a la otra, con la consiguiente pérdida de efectivos.

Los enemigos son muy variados y aparecerán en dos formas bien distintas:

— Los de tierra, entorpecen nuestro camino y algunos de ellos disparan misiles. Hay que tener cuidado puesto que algunos misiles llevan un sistema de guía que los lleva directamente hacia la nave, los menos peligrosos sólo van en línea recta. Algunos sistemas defensivos, tras ser destruidos, dejan al descubierto naves aliadas (vidas extra) y escudos antimisiles; éstos últimos de duración demasiado limitada.

— Los enemigos con autopropulsión son el mayor reto del BEDLAM, y destruir sus formaciones completas, da un gran número de puntos. Cada formación tiene un punto desde el cual es posible destruirla con facilidad, pero los enemigos terrestres están entrenados para incordiar todo lo que pueden cuando nos ponemos en alguno de estos puntos. El jugador que destruya la última nave de una formación, obtendrá una bonificación especial (que depende de la formación destruida) y le será concedida una invulnerabilidad momentánea. Cada vez que pasemos cuatro sectores, tendremos que vernos las caras con una gran nave nodriza, la cual, debido a su gran blindaje, necesita bastantes disparos para ser destruida. La nave nodriza suele llevar escolta, pero si conseguimos destruirla, el alto mando nos concederá una gran bonificación.



FICHA TECNICA

PC

El BEDLAM es un juego original dentro de todos los que han salido de este tipo para los IBM y compatibles.

Tiene un movimiento a base de scrolls muy bien conseguido, aunque debido a la necesidad de velocidad, la nave no se ve muy bien durante el movimiento.

El sonido es nulo totalmente, es el único gran fallo que se le encuentra al programa.

En cuento a los gráficos, están muy bien diseñados. Utilizan con gran acierto el modo de baja resolución en color, es decir, 320 × 200 en tres paletas de cuatro colores, de las cuales se ha utilizado la número dos, que comprende los colores cyan, blanco y magenta.

Un juego muy conseguido y con gran adicción gracias a que tiene una dificultad media, de forma que te permite avanzar con práctica, nunca es imposible atravesar una fase.

AMSTRAD

Es otro de los muchos de marcianos, pero es innovador el hecho de que permite jugar a dos personas a la vez, bien por el método tradicional de primero uno y luego otro, o bien simultáneamente en pantalla. Los gráficos están en modo 0 (Amstrad), y los colores están muy bien cuidados. El sonido es pobre (Amstrad y PC), el scroll hacia arriba es un poco lento, pero de una gran sensación de movilidad, lo que le hace un juego de gran adicción.

SPECTRUM

La versión que ha llegado a nuestras manos, sólo funciona en el SPECTRUM 128 o en el PLUS II. EL sonido es muy bueno, utilizando las características del chip del 128. EL color está bien tratado, y la velocidad es la adecuada para un juego de este tipo.

ENRIQUE HILARA
JAIME CIFUENTES

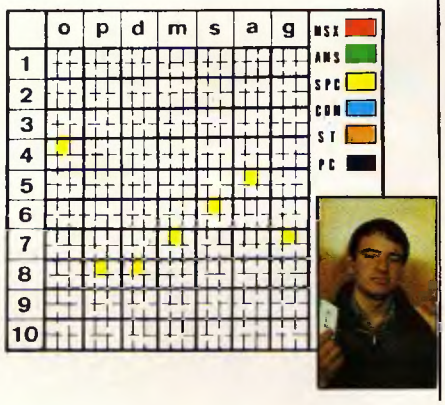
BATTLESHIPS

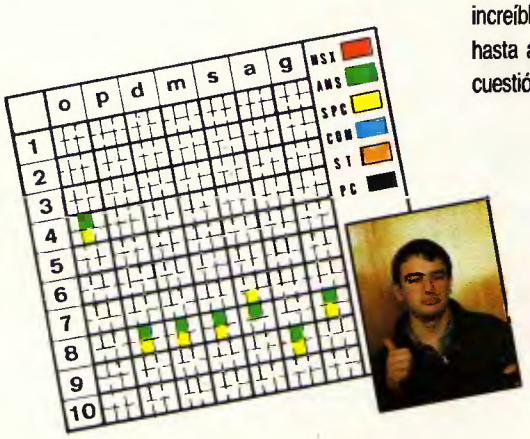
MCM
CINTA
875 PTS.

Si te gustaron las batallitas de barcos sobre el papel, en las horas de clase o recreo, en los lugares más insospechados, ahora es el momento de ponerte a jugar con tu ordenador, Elite, te brinda la oportunidad.

El juego es idéntico a su antecesor, con la única diferencia, de que se pueden dar varias coordenadas en un mismo turno, para ser más exactos, se pueden dar venticuatro, que irán decrementándose, según nos vayan hundiendo los barcos (6 barcos por cuatro disparos cada uno = 24 disparos en total).

Una fantástica conversión de un juego que nunca desaparecerá.





IKARI WARRIORS

Un grupo de revolucionarios ha secuestrado al general Alexander Bonn, de las fuerzas Americanas C.I.F., en América Central y lo tienen prisionero en su propio cuartel general. Antes de su captura final, el General ha mandado una señal de socorro que tú y tu compañero habéis recibido.

Tu misión, cómo no, es rescatar al pobre desgraciado de las garras de sus enemigos. Por fin, llegó el tan ansiado Ikari Warriors, mucho tiempo han esperado los usuarios de Spectrum para poder disfrutar de este gran programa. Que con una acción y unos gráficos increíbles (además del sonido), barrerá las fronteras, hasta ahora delimitadas por otros programas en la cuestión de adicción.

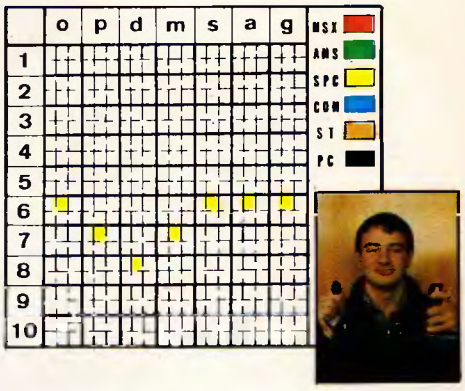
MCM
CINTA
875 PTS.

CHAIN REACTION

MCM
CINTA
875 PTS.

El partido antinuclear ha reprogramado el equipo robótico de la central para vaciar la cámara de contención. Han escondido dieciocho latas de cartuchos radiactivos altamente peligrosos a través de los siete pisos del edificio. Tienes 30 minutos para cumplir tu misión. Para ello dispondrás de un buen equipo; metralleta perforada, traje antiradiactivo, etc.

Asi es el tema de la última creación de Durell, que sinceramente ha caído más bajo de lo que nos tenía acostumbrados, como pueda ser el Thanatos o el Saboteur.



CHAMONIX CHALLENGE

Este juego, aunque su nombre no nos diga gran cosa, es uno de los más cuidados que se han presentado en simulación; en este caso es una simulación de escalada. Para la realización de este juego de la casa Infogrames y distribuido por System 4 en España, ha habido una colaboración estrecha entre los programadores y especialistas en la montaña, con lo que se puede decir que con este preludio el juego será bueno. Veamos en qué consiste.

Lo primero que tendremos que hacer es seleccionar nuestra ruta más idónea, aprovisionar de la mejor forma posible nuestra mochila y, en definitiva, todo lo que se hace cuando se va a realizar una gran escalada.

Tiene detalles muy cuidados, como avalanchas, vientos, etc., el movimientos del muñeco está muy bien logrado, así como la transformación de día a noche.

ENRIQUE S. HILARA

SYSTEM 4
CINTA
875 PTS.

GARDFIELD

DRO SOFT
CINTA
875 PTS.

Al fin llega a nuestros ordenadores un mito de la pequeña pantalla, quizá sea el gato más conocido del mundo por sus comics. Es el gato Garfield, que llega junto a su amigo el perror Odie y su amo. Como es normal en él, se distrae pegando patadas a Odie, pero un día le llega la noticia del rapto de su gran amor, empezando entonces las correrías de Garfield para intentar rescatar a su amada. Tendremos que vigilar su estado de energía para que no se fatigue. Para ello, tendremos que hacerle comer toda la Lasagna que pueda, su plato favorito.

Su ficha técnica es bastante buena. Los gráficos son en Mode 0, las pantallas se realizan rápidamente. Garfield está muy bien definido, así como Odie. Buena utilización de la paleta de colores, variedad de pantallas, etc.

La acción se realiza en un medio de la pantalla total. El otro medio es para marcadores.

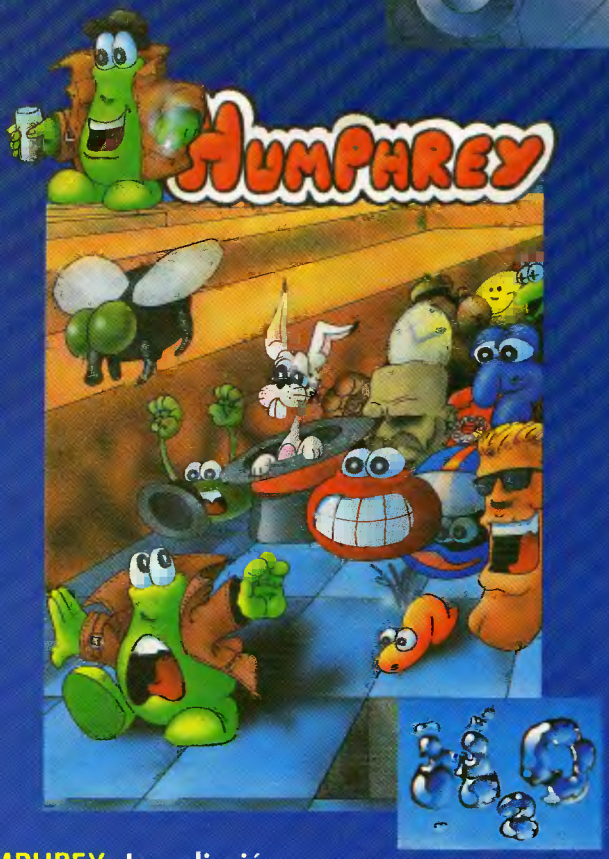
Os ofrecemos un truco para llegar al final:

Presionar nada más cargar el juego, las teclas 0 - P - Q - A - SPACE simultáneamente. Después pulsar el punto del teclado numérico o la tecla de función 0 para avanzar o retroceder respectivamente, pudiendo quedarnos donde más nos guste.

ENRIQUE S. HILARA

LA ELECCIÓN ES TUYA

AFTEROIDS: El gran juego de acción que pondrá a prueba tus reflejos.



HUMPHREY: La adicción por excelencia. Una persecución sin límites.

ARKOS: El arcade que esperabas. Exclusivo sistema de tres cargas.

ZIGURAT SOFTWARE: AVDA. BETANZOS, 85. ESTUDIO 2.
28034 MADRID. TEL.: (91) 739 30 23
DISTRIBUIDOR: ERBE SOFTWARE, C/. NÚÑEZ MORGADO, 11.
28036 MADRID. TEL.: (91) 314 18 04

ROLLING

AMSTRAD Y SPECTRUM

ERBE
CINTA
875 pts.

El mundo como otras tantas veces, está en peligro, esta vez es a causa del maléfico Maboo, líder de la organización Geldra, con su base de operaciones en Nueva York, hacia el año 1960.

La OMPC (Organización Mundial de la Policía del Crimen), ha mandado a varios agentes a desmantelar la organización, pero todos han sido apresados, sólo quedaba un hombre que pudiera hacerlo y salvar a sus compañeros, éste era conocido como «Albatross», debido a su afición al golf y a concluir innumerables hoyos de un sólo golpe.

Albatross, es nuestro personaje, se introducirá en la base de Maboo, por sus diez niveles, cada uno más difícil que el anterior, para destruir a Maboo, pero antes que podamos hacer esto tendremos que luchar con sus secuaces, así como con espectros que aparecen de entre la lava.

Al ser el cuartel general de la organización del criminal Geldra, nuestro hombre encontrará numerosas puertas, que le abastecerán de munición, repetitiva y de tambor, habrá veces que el nivel inferior de la base esté obstruido y tengamos que saltar hacia el nivel superior, ayudándonos de la barandilla, hay otras muchas puertas que sólo nos valdrán para ocultarnos cuando veamos que la cantidad de enemigos es grande.

Este juego como otros tantos, es una conversión de las máquinas recreativas. Está bastante bien hecha, nuestro personaje para su movimiento ha sido realizado con 22 gráficos distintos (sí, sí, veintidós), éstos los podéis observar, en la fotografía, no cabe duda que, con ésta cantidad de gráficos, su movilidad es excepcional, así como sus colores, lo mismo del hombre que los de todo el juego; los gráficos se han desarrollado en mode 0, el scroll de las pantallas está muy bien cuidado sin darse cuenta de que hemos cambiado de escenario.

Os damos un cargador muy «original» (para la versión Amstrad), y los pokes para esta versión son los siguientes:

POKE ANTIPUÑETAZOS Y BOMBAS > POKE 18208,0
POKE DE CAMBIO DE FASE > POKE 17199,FASES-1 (FASES 1 A 10)

THUNDER

CARGADOR PARA SPECTRUM

```
10 REM CARGADOR ROLLING T.
20 PAPER 0: BORDER 0: CLEAR" "25000:
   PRINT #1;TAB 6;"PON LA CINTA ORIGINAL":LOAD" " SCREEN$
30 LOAD" "CODE
40 POKE 37972,0: REM VIDAS INFINITAS
50 POKE 39988,201: REM INMUNE
60 RANDOMIZE USR 35207
70 SAVE "CARROLL" LINE 10
```

LUIS JORGE GARCIA

CARGADOR PARA AMSTRAD

```
10 ' CARGADOR "ORIGINAL" DE ROLLING THUN
DER
20 '      REALIZADO POR ENRIQUE S. HILARA
30 '
40 INK 1,0:INK 2,6
50 PEN 1:MODE 0
60 LOCATE 1,6:PRINT STRING$(60,CHR$(143)
)
70 FOR i=&4000 TO &42ED
80 READ a$:POKE i,VAL("&"+A$):NEXT
90 a=&C000:long=252
100 en=0:fi=5:dir=&4000:k=0
110 FOR i=en TO fi
120 j=PEEK(dir+yo):yo=yo+1:POKE a+i,j
130 IF yo=long THEN 220
140 NEXT
150 a=A+&800
160 c=c+1
170 IF c=8 THEN a=0:a=&C050
180 IF c=17 THEN a=0:a=&C0A0
190 IF c=26 THEN a=0:a=&C0F0
200 IF c=35 THEN a=0:a=&C140
210 GOTO 110
220 REM
230 en=en+1:fi=fi+1:a=0:c=0:i=0:a=&C000:
yo=0
240 k=k+1
250 IF k=1 THEN dir=&40FB:long=254
260 IF k=2 THEN dir=&41FB:long=252
270 IF k=3 THEN dir=&4000:k=0
280 IF fi=40 THEN 300
290 GOTO 110
300 |TAPE:REM usuarios de 464 omitir est
a linea
310 PEN 15:LOCATE 6,20:PRINT "cargando":
PEN 1
320 PEN 12:LOCATE 3,22:PRINT "ROLLING TH
UNDER":PEN 1
330 CALL &BB18
340 RUN "!"
350 END
```

CARGADOR «ORIGINAL» ROLLING THUNDER, AMSTRAD (CONTINUACION)

```
500 DATA 0,0,0,40,80,0,
510 DATA 0,0,0,C0,20,0,
520 DATA 0,0,0,C0,20,0,
530 DATA 0,0,0,90,20,0,
540 DATA 0,0,0,90,20,0,
550 DATA 0,0,0,30,20,0,
560 DATA 0,0,0,18,0,0,
570 DATA 0,0,4,C,0,0,
580 DATA 0,0,44,8C,8,0,
590 DATA 0,0,44,8C,8,0,
600 DATA 0,0,44,C,8,0,
610 DATA 0,0,CC,C,8,0,
620 DATA 0,0,8C,C,8,0,
630 DATA 0,0,8C,C,8,0,
640 DATA 0,0,8C,C,0,0,
650 DATA 0,0,DC,C,0,0,
660 DATA 0,0,5C,C0,0,0,
670 DATA 0,0,5C,3,0,0,
680 DATA 0,0,5C,3,0,0,
690 DATA 0,0,48,3,20,0,
700 DATA 0,0,30,3,20,0,
710 DATA 0,0,30,3,20,0,
720 DATA 0,0,60,3,0,0,
730 DATA 0,0,60,3,0,0,
740 DATA 0,0,40,3,0,0,
750 DATA 0,0,40,3,0,0,
760 DATA 0,0,41,3,0,0,
770 DATA 0,0,41,81,0,0,
780 DATA 0,0,41,81,0,0,
790 DATA 0,0,41,81,0,0,
800 DATA 0,0,41,81,0,0,
810 DATA 0,0,41,81,0,0,
820 DATA 0,0,41,81,0,0,
830 DATA 0,0,41,81,0,0,
840 DATA 0,0,41,81,0,0,
850 DATA 0,0,C2,3,0,0,
860 DATA 0,0,C2,3,0,0,
870 DATA 0,0,C2,3,0,0,
880 DATA 0,0,C2,3,0,0,
890 DATA 0,0,C2,3,0,0,
900 DATA 0,0,48,6,8,0,
910 DATA 0,0,C,C,8,0,0,0,0,0,C0,0,
920 DATA 0,0,0,40,90,0,
930 DATA 0,0,0,40,90,0,
940 DATA 0,0,0,40,30,0,
950 DATA 0,0,0,40,30,0,
960 DATA 0,0,0,10,30,0,
970 DATA 0,0,0,4,20,0,
980 DATA 0,0,0,C,8,0,
990 DATA 0,0,0,CC,C,0,
1000 DATA 0,0,0,CC,C,0,
1010 DATA 0,0,0,8C,C,0,
1020 DATA 0,0,44,C,C,0,
1030 DATA 0,0,44,C,C,0,
1040 DATA 0,0,44,C,8,0,
1050 DATA 0,0,44,C,8,0,
1060 DATA 0,0,44,AC,8,0,
1070 DATA 0,0,4,E8,80,0,
1080 DATA 0,0,4,A9,2,0,
1090 DATA 0,0,4,A9,2,0,
1100 DATA 0,0,4,81,12,0,
1110 DATA 0,0,10,21,12,0,
1120 DATA 0,0,10,21,12,0,
1130 DATA 0,0,10,81,2,0,
```

AMSTRAD

AMSTRAD

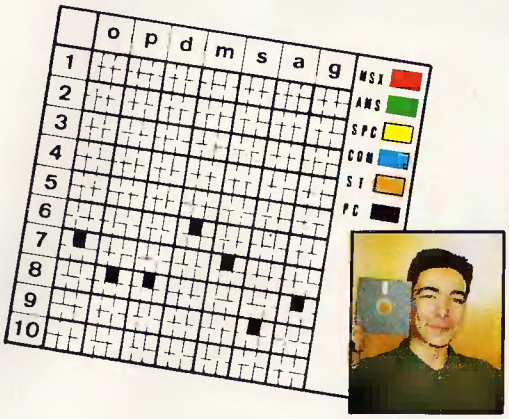
AMSTRAD

AMSTRAD

```
1140 DATA 0,0,10,81,43,0,
1150 DATA 0,0,0,81,43,0,
1160 DATA 0,0,0,81,42,2,
1170 DATA 0,0,0,81,42,2,
1180 DATA 0,0,0,81,42,2,
1190 DATA 0,0,0,40,42,80,
1200 DATA 0,0,0,40,42,0,
1210 DATA 0,0,0,40,42,0,
1220 DATA 0,0,0,40,42,0,
1230 DATA 0,0,0,40,2,0,
1240 DATA 0,0,0,C2,2,0,
1250 DATA 0,0,0,C2,2,0,
1260 DATA 0,0,4,C2,2,0,
1270 DATA 0,0,4,C2,2,0,
1280 DATA 0,0,4,C2,2,0,
1290 DATA 0,0,4,81,2,0,
1300 DATA 0,0,0,81,2,0,
1310 DATA 0,0,0,81,C,0,
1320 DATA 0,0,0,C,C,0,
1330 DATA 0,0,0,0,0,0,C0,0,
1340 DATA 0,0,0,40,90,0,
1350 DATA 0,0,0,40,90,0,
1360 DATA 0,0,0,40,30,0,
1370 DATA 0,0,0,40,30,0,
1380 DATA 0,0,0,10,30,0,
1390 DATA 0,0,0,4,20,0,
1400 DATA 0,0,0,4,8,0,
1410 DATA 0,0,0,4C,C,0,
1420 DATA 0,0,0,4C,C,0,
1430 DATA 0,0,0,4C,C,0,
1440 DATA 0,0,0,CC,C,0,
1450 DATA 0,0,0,8C,C,0,
1460 DATA 0,0,0,8C,C,0,
1470 DATA 0,0,0,8C,8,0,
1480 DATA 0,0,0,8C,8,0,
1490 DATA 0,0,0,8C,8,0,
1500 DATA 0,0,0,8C,C0,0,
1510 DATA 0,0,0,C,81,0,
1520 DATA 0,0,0,18,3,0,
1530 DATA 0,0,0,90,21,0,
1540 DATA 0,0,0,90,21,0,
1550 DATA 0,0,0,90,21,0,
1560 DATA 0,0,0,81,81,2,
1570 DATA 0,0,0,81,81,2,
1580 DATA 0,0,40,3,81,2,
1590 DATA 0,0,40,3,40,2,
1600 DATA 0,0,40,2,40,2,
1610 DATA 0,0,40,2,40,2,
1620 DATA 0,0,1,2,1,2,
1630 DATA 0,0,81,2,81,2,
1640 DATA 0,0,81,2,81,2,
1650 DATA 0,0,3,0,81,0,
1660 DATA 0,40,3,0,81,0,
1670 DATA 0,40,3,0,81,0,
1680 DATA 0,40,2,0,81,0,
1690 DATA 0,40,2,0,3,0,
1700 DATA 0,81,2,0,3,8,
1710 DATA 0,3,2,0,6,8,
1720 DATA 0,9,0,0,C,0,
1730 DATA 0,C,8,0,0,0,
```

ENRIQUE S. HILARA

SABOTEUR II



MCM
DISCO
3.900 PTS.

VALORACION

Tras la muerte de tu hermano, el centro de mando te ha mandado sustituirle en su trabajo. Antes de morir dejó un diskette que robó del edificio central de seguridad, que contiene información sobre la plataforma de lanzamiento de misiles del dictador. Debes introducirte en el bunker, recorrer sus 700 habitaciones, encontrar los trozos de cinta perforada, cambiar el rumbo del misil y escapar.

Al llegar al centro de mando nos encontramos sobre un ala delta, desde la cual, al saltar, aterrizaremos en la parte exterior del bunker.

Dentro de la base, si apreciamos nuestra vida, debemos luchar con pumas y androides. Los pumas intentarán mordernos y podemos saltar por encima de ellos o intentar matarlos de una patada o lanzándoles algún objeto. A los androides es más difícil matarlos, ya que disponen de cuchillos, lanzallamas y luchan cuerpo a cuerpo. Para eliminarlos con facilidad, se les lanza un cuchillo, se les da una patada y un par de golpes bajos. Si un guardia te dispara, debes saltar o agacharte para evitar una pérdida de energía.

Los trozos de cinta perforada que tenemos que recoger, se encuentran en unos cajones que hay repartidos por toda la base. Una vez encontrados, buscaremos los terminales de comunicaciones, los cuales controlan el rumbo del misil, los ascensores y la valla electrificada. Sin su correcta utilización es imposible terminar la misión, ya que, por ejemplo, si no desconectamos la valla electrificada, no podremos escapar de la base y si no dirigimos los ascensores, no podremos acceder a algunas partes de la base. La cinta perforada hace funcionar el terminal que hay junto al misil, de esta forma se varía el rumbo de este, pero hay que hacerlo antes del lanzamiento. Las piezas de cinta perforada aparecen entre el PAY DISPLAY y el nivel de energía. Cuando has recogido suficiente cantidad de cinta, el último trozo aparece de color verde. En el nivel uno no es necesario recoger ninguno.

También antes de que el misil se dispare, debemos intentar escapar. Para ello nos dirigimos hacia la parte inferior central de las cuevas, donde encontramos una moto. Eso sí, de nada servirá si no hemos desconectado la valla eléctrica con anterioridad.

Es un juego muy adictivo, debido a la gran cantidad de acciones diferentes que debemos realizar para completar la misión. Los gráficosa están correctamente realizados y el movimiento, aunque es un poco brusco es aceptable.

JAIME CIFUENTES

AMIGA PC ATARI

TEST DRIVE

Gracias a las ventas de mis vídeojuegos poseía un millón de dólares. Me senté en un banco del parque para pensar qué hacer con tanto dinero. Al poco tiempo vi como pasaba por delante de mí un lujoso coche. Me dije: yo también puedo tener uno.

Cuando llegué a la exposición estaba rodeado de cinco coches (Lamborghini, Corvette, Ferrari Testarossa, Porche 911 TURBO y Lotus TURBO). Elegí el Testarossa.

Antes de pasarme por la exposición fui a apuntarme a la carrera que se celebra todos los años por estas fechas. En ella hay que llegar el primero y a ser

DRO SOFT
512 Kb PC
DISCO
4.700 PTS.

posible intentar batir el récord del año pasado. Esta carrera no es legal, por lo tanto en la carretera habrá policías y la circulación no estará cortada.

EL JUEGO

Cuando abrimos la cartuchera nos encontramos con dos discos, el primeroa es para los ordenadores que posean tarjeta CGA o HERCULES. En caso de poseer CGA habrá que insertar el segundo disco.

Las instrucciones se encuentran en inglés igual que el juego, aunque viene incluida una hoja en donde nos explica la forma de jugar.

La presentación del juego es muy buena, además todos los coches que podemos comprar están digitalizados, con lo que podemos admirar mucho más sus características.

Una vez que nos encontramos dentro del juego y a manos del volante, observamos el interior del coche que hemos elegido. Una de las cosas más curiosas es que tenemos retrovisor, con lo que podemos ver cómo se aleja el paisaje. También veremos a los coches que vienen y sobre todo a la policía.

Entre los obstáculos que nos encontramos durante la carrera, están los camiones que suben y bajan, coches particulares. Además de los charcos de agua y las curvas cerradas que encontramos en la ascensión por la carretera. También hay que contar con la pérdida de combustible que recuperaremos en cualquier gasolinera y sobretodo las multas que nos pondrán sobre el cristal delantero si nos dejamos pillar por la policía.

Es un buen simulador de coches, que consigue hacerte sentir como un verdadero as del volante.

El scroll y el movimiento es bueno, pero los gráficos no varían demasiado. Como contrapartida tiene una buena cantidad de detalles, como los pájaros que se estrellan contra tu coche y manchan el parabrisas o la bronca que te suele caer en la gasolinera, por no haber aprovechado al máximo las posibilidades de tu coche.

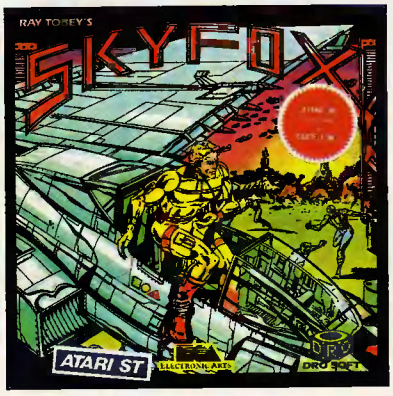
Este juego es capaz de penetrar en nuestros sueños y, lo que es peor, quitárnoslo durante un buen número de noches.

J. JOAQUIN LOSAS
ANTONIO PEREZ

ATARI ST

SKY FOX

DRO SOFT
DISCO
ARCADE



F. JAVIER PAZ

Este programa se distribuye en una pequeña carpeta con sus instrucciones y un comic dentro. En él nos cuenta un poco de que va nuestra misión.

Según parece tu base está siendo bombardeada por ultracazas del ejército enemigo, en ese momento te encargan que cogas tu Sky-Fox, un aparato de grandes características y que aún no ha sido probado oficialmente, tu deberás hacerlo y luchar solo contra el enemigo. En un momento dado no te acuerdas de lo que te dijo Ray Tobey, de todas formas tu misión es prácticamente suicida y deberás arremeter contra todo lo que se interponga en tu camino.

Algunas de las características de este aparato son:

— Velocidad de vuelo: de mach 0 a mach 4 (el Sky

Fox puede alcanzar la velocidad máxima y girar en un instante).

— Misiles rastreadores de calor... con el podrás atacar todas las naves nodrizas del enemigo.

— Cañones Láser, permiten el fuego continuo.

— Armas de detección electrónica y escudos deflectores.

— Misiles guiados por radar (sólo destrozándolos se los puede detener).

Sky Fox, una máquina en la que hay que volar para creer. Impresionante velocidad. Armas poderosas y mortíferas. El más estratégico Radar. Sistemas de vigilancia y de guía.

Tu misión, 15 escenarios desde una misión de entrenamiento hasta una invasión masiva, con 5 niveles de dificultad, desde cadete hasta As de Base.

Dentro de la pantalla en panorámica tendrás una serie de conexiones con el aparato:

— Contador de misiles guiados.
— Reloj.
— Indicador de combustible.
— Indicador de velocidad.
— Pantalla del radar detector.
— Selector de misiles rastreadores del calor.
— Indicador de piloto automático.
— Indicador de escudo.
— Indicador de altitud.
— Brújula.
— Coordenadas X e Y.

Escenarios: Hay varios entrenamientos o fases por donde deberéis regiros, uno de ellos es el entrenamiento contra tanques 1 y 2, el siguiente es un entrenamiento contra los aviones 1, 2 y 3, entrenamiento en altura y superficie, entrenamiento mixto, pequeña invasión e invasión total.

La versióna de Sky Fox en Atari es una verdadera maravilla, los gráficos se han mejorado de una forma espectacular y la música no digamos. La rapidez de los movimientos es muy acorde con el tipo de juego que se quiere plantear y a los escenarios no les falta de nada. Da toda la sensación de estar volando en un aparato del año 3000.

PUNTOS NEGATIVOS

— El manual es la versión de Amstrad en cinta, por lo que para un novato puede confundirle del todo.

— Pocas explicaciones de funcionamiento, sólo se dan las bases del mismo.

PUNTOS POSITIVOS

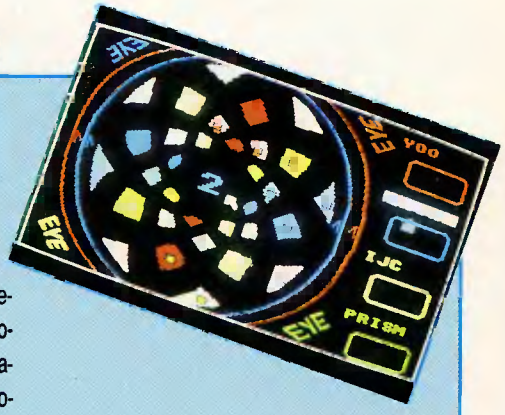
Buen grafismo. Muy buena música. Mucho Colorido. Instrucciones en castellano. Muy buena presentación. Gran rapidez.

	o	p	d	m	s	a	g
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							

MSX
AMS
SPC
COM
ST
PC

MCM
CINTA
3.900 PTS.

AMSTRAD
SPECTRUM
MSX



EYE

El juego se desarrolla en un tablero circular que dispone de varios colores, pero sólo se ven cuatro cuadraditos de cada coclor; podremos mover dos espiras circulares, una de ellas gira a izquierdas y la otra a derecha. Al hacerlas girar, nos complicarán la resolución del juego, ya que nos cambiarán la posición de los colores, pero no la de las fichas. Nuestra misión es poner todas nuestras fichas en nuestro color; en caso de jugar más de dos jugadores, bastará con poner tres fichas en cada color para que ganemos la partida.

El juego ofrece la variante de que se puede jugar hasta cuatro pesonas, bien entre nosotros mismos o con la máquina como un jugador cualquiera.

En definitiva, un juego para olvidarnos un poco de los arcades y aventuras, y darle al coco-melonero.

Una pantalla de presentación bastante maja, así como toda la puesta del juego.

ENRIQUE S. HILARA.

	o	p	d	m	s	a	g
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							

MSX
AMS
SPC
COM
ST
PC

SYSTEM 4
CINTA
SIMULACION
875 PTS.

TT-Racer es otro de los tantos programas que existen en el mercado sobre la simulación. Aunque este programa exista en otras versiones no tiene nada que ver en cuanto al tema de programación y gráficos.

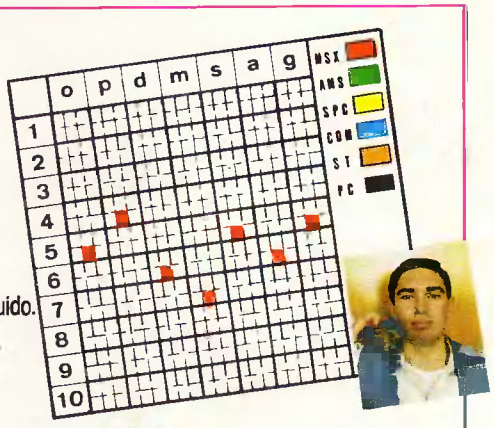
Poco podemos decir al respecto, suponemos que todos vosotros sabéis de qué va el tema. Tan sólo deciros que deberéis recorrer el circuito 12 veces y en el menor tiempo posible.

TEMP es la temperatura de tu máquina y FUEL tu combustible. Según vamos avanzando por el recorrido, unas flechas aparecerán en la parte superior de la pantalla. Estas nos indican hacia dónde viene una curva. También, como es lógico, deberemos intentar no chocar contra los motoristas.

TT-Racer es un programa que no se ajusta del todo a las especificaciones de este tipo de juego. La rapidez deja mucho que desear y del scroll no digamos. Las posiciones del motorista son un tanto bastas ya que se ajustan tan sólo a una posición vertical y a otra oblicua, dando muy poca sensación de movimiento.

PUNTOS NEGATIVOS:

— Poca sensación de realidad.
— Scroll poco conseguido.
— Demasiada lentitud.



PUNTOS POSITIVOS:

— Buena presentación.
— Marco muy apropiado de pantalla.

CONTROLES:

— Izqda. .....Cursor Izqda.
— Dcha. .....Cursor dcha.
— Acelerar .....Cursor arr.
— Frenar .....Cursor abajo

FRANCISCO J. PAZ

ERBE SOFT
CINTA
64Kb
875 PTS.

MATCH DAY II

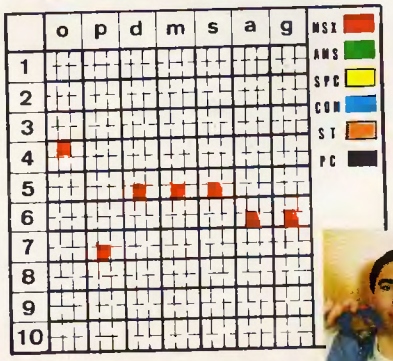
MATCH DAY II es la segunda parte del mismo nombre. En este caso, nuestro objetivo será una gran final entre equipos de distintas naciones.

Match Day II viene provisto de absolutamente todos los detalles que caracterizan una gran final de fútbol: boleas, penaltis, patada atrás, etc...

OPCIONES:

A. 1 Player matchday → Juegas contra ordenador.
B. 2 Players matchday → Juegas contra un amigo.
C. Twin player → Tú y un amigo contra ordenador.
D. Matchday Cup → Tú y siete amigos más.

Estas son algunas de las opciones a elegir dentro del juego; aunque éste no sea nada del otro mundo, en gráficos podemos decir que es uno de los mejores simuladores existentes ahora mismo dentro del mercado.



FRANCISCO J. PAZ R

CONTROLES:

1. Joystick.
2. Cursores.
3. Redefinir teclas.
4. Teclas definidas:

— Izquierda ..... [
— Derecha .....]
— Arriba ..... A
— Abajo ..... Z
— Patada ..... Space

SUGERENCIAS:

— Usar 2 player match day para empezar.
— Practicar las boleas.
— Cubre el balón hacia arriba y abajo.
— Si quieres perder tiempo, coge el balón y sube hacia abajo y hacia arriba.

ATF

ADVANCED TACTICAL FIGHTER

BOBSLEIGH

BRITAIN'S NO. 1 DRIVER

ZAFIRO SOFTWARE DIVISION
Silva, 6 – 28013 Madrid
Tfnos. 241 94 24 – 241 96 25
Télex: 22690 ZAFIR E
Fax: 542 14 10

ZAFIRO

NIVEL 1 AL 3

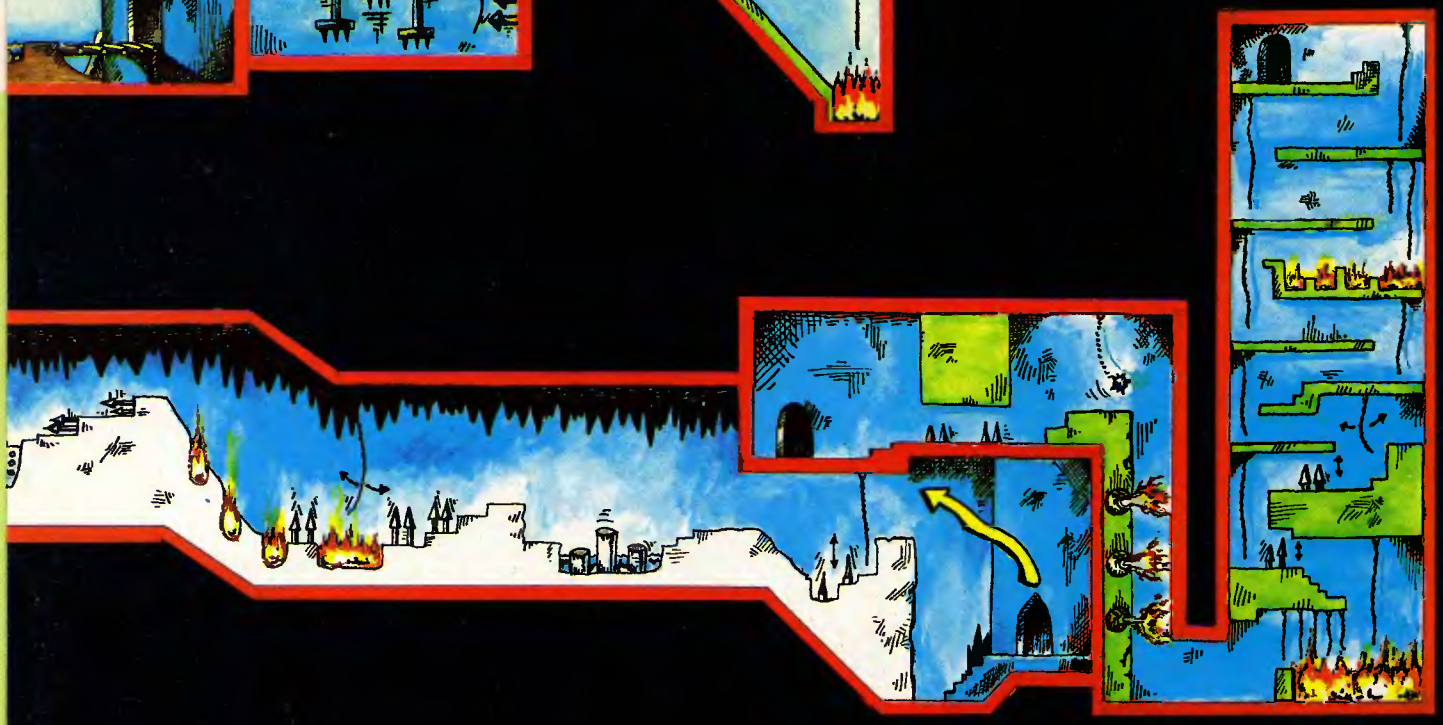
NIVEL 2

NIVEL 3

NIVEL 1

SCORE 0000050 HI 0000050 ROUND 1
5

SCORE 0002750 HI 0002750 ROUND 1
5



SCHWARZENEGGER PREDATOR

ACTIVISION
PROEIN
CINTA
875 PTS.

LUIS J. GARCIA

Las cosas se han puesto muy difíciles: tres enviados del Presidente han sido secuestrados por la guerrilla y tú, como COMANDANTE SCHAEFER, deberás ir en busca de éstos y rescatarlos de sus apresores.

La cosa tampoco hubiera sido tan difícil, de no ser por los extraños sucesos ocurridos en la selva; hombres degollados salvajemente, mutilados, colgados de los árboles de forma inhumana... Es hora de descubrir lo que sucede.

Dillon, Ramírez, Mac, Hawkins, Billy y Blain, tus compañeros de combate, son los primeros en saltar del helicóptero e internarse en la selva. Tú vas a la retaguardia, algo rezagado. Pronto hallarás el helicóptero accidentado, sin apreciar en él signos de vida; sigues tu camino intentando encontrar el paradero de esos tres senadores que debían haberse quedado en casita.

En el camino te encontrarás con algo sumamente desagradable; Hawkings, uno de tus compañeros, totalmente destrozado, mutilado. Lo único que puedes hacer es coger su arma, ya que puede serte útil.

Algo te aterroriza: ¿quién puede haber sido capaz de destrozar así a tu compañero? Es algo demasiado inhumano para que lo haya hecho uno de los guerrilleros, pero sigues tu camino.

Avanzas introduciéndote a través de la selva, y la sangre se te va helando cada vez más. Algo siniestro te observa y es ahora cuando te das cuenta de que tenías que haberte comprado más dodotis...

SPECTRUM

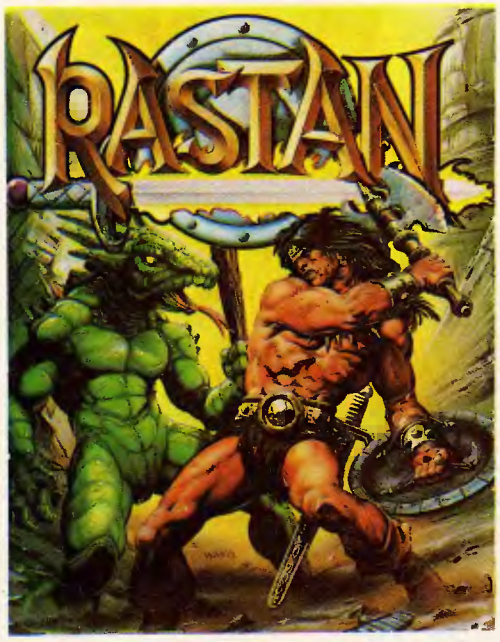
SPECTRUM

COMENTARIO

PREDATOR es un programa realizado por Activision y distribuido por PROEIN. La calidad del programa es total, tanto en movimiento como en efectos sonoros y gráficos; un auténtico SUPERJUEGO que no pegará fuerte sólo por el tema que trata, sino por la concepción sencilla y la alta calidad con la que ha sido dotado.

	o	p	d	m	s	a	g
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8	■			■	■		■
9		■	■			■	
10							

MSX
AMS
SPC
COM
ST
PC



LA HISTORIA

RASTAN es uno de los hombres más poderosos de la Tierra. Durante siglos y siglos él ha sido el guardián del mundo de Maranna, habitado por una raza de bárbaros. Y por fin ha llegado el tan poco deseado «día de la justicia», en el cual el malvado mago Karg ha abierto las puertas del infierno al mundo de Maranna. Con motivo de tal reacción, criaturas espantosas y demonios han usurpado las tierras de Maranna, destruyendo y arrasando con su deletéreo aliento el puro y cálido aire de Maranna.

Ahora, Rastan deberá acabar con todas estas criaturas infernales y ajustar cuentas con su amigo Karg, para lo cual tendrá que pasar por una innumerable serie de luchas, con los amigos y súbditos de Krag.

IMAGINE
ERBE
CINTA
875 PTS.

SPECTRUM

El final está cerca. Krag luchará en su versión de dragón, y tú deberás eliminarlo como puedas. De ti depende el futuro del mundo de Maranna.

Nada más empezar a jugar, Rastan maneja una espada, que podremos cambiar según la fase en la que nos encontremos, por un hacha, un mazo o una espada que dispara bolas de fuego.

Al eliminar a los enemigos que encontremos en nuestro camino, en ocasiones podremos recoger algunos objetos que producirán ciertos efectos sobre Rastan:

— ESCUDO: al recogerlo, reducirá nuestros daños a la mitad.
— MANTO: igual que el escudo.
— VENENO: reduce la energía en una porción.
— JOYAS: nos dan puntos extras.
— COLLAR: duplica la puntuación.
— ANILLO: acelera las armas.
— ARMADURA: seremos inmunes durante un rato.
— MEDICINA: recarga la energía.
— CABEZA DE CORDERO: nos repone totalmente la energía.

Además de estos objetos, está también la vara, que nos dará cualquier cosa.

COMENTARIO

Rastan es la última creación de Imagine. Se trata de un juego con sistema multicarga (debido a la longitud del mapeado y la variedad gráfica, de la que se le ha dotado).

EL JUEGO

La conversión (de la máquina de los bares) es increíble. No ha perdido ni la mínima gota de adictividad. El mapeado es exactamente igual, así como la distribución de las armas por la pantalla. Como siempre, lo único que se le puede achacar es el color (en la versión Spectrum), y los efectos sonoros. Por lo demás, es como los ingleses dicen, un MEGAGAME.

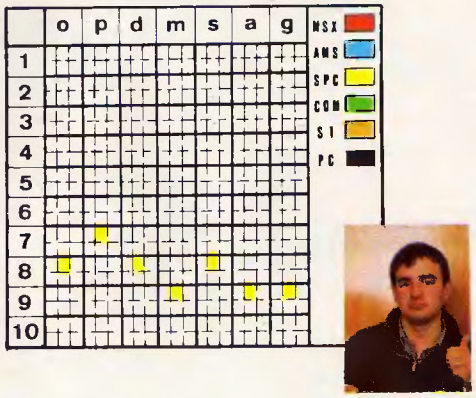
EL CARGADOR

Teclea el cargador que a continuación adjuntamos y haz RUM (ENTER). Te ofrecerá vidas infinitas y energía infinita, con lo que podrás acabar el juego sin el mínimo problema.

POKES PARA LA VERSION DESPROTEGIDA DE SPECTRUM

VIDAS INFINITAS ..... POKE 39898,0
ENERGIA INFINITA ..... POKE 40268,0

LUIS JORGE GARCIA



SPECTRUM

IMPLOSION

Los 8 niveles del planeta CAOS se han liberado y erigido como potencias independientes, la situación del planeta es muy delicada.

Como comandante en jefe de las fuerzas del planeta CAOS, tu misión será:

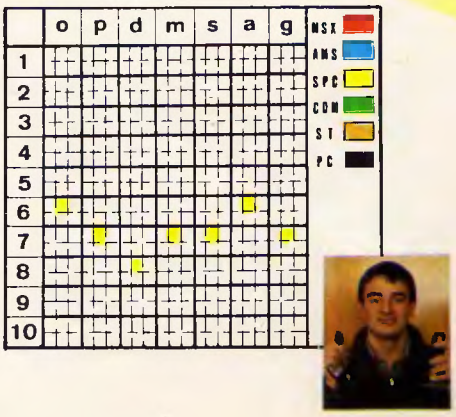
— Destruir cada uno de los 8 niveles rebeldes.

Para ello, destruye todas las formaciones ofensivas de cada nivel; así, este IMPLOSIONARA y podrás pasar al nivel siguiente. Obtendràs bonificación en puntos, por el tiempo mínimo invertido en cumplir tu misión.

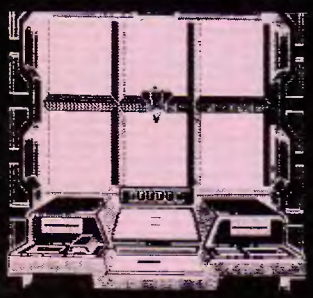
Implosion es un programa de una aceptable calidad gráfica. El único fallo es la adicción, ya que el programa es un tanto soso. También hay que resaltar el sonido, especial para el Spectrum 128K, que es de agradecer y da mayor vistosidad.

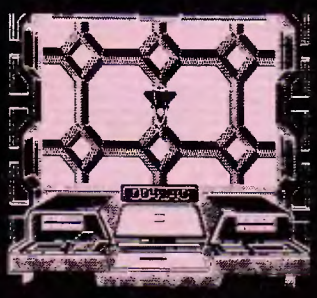
Es un juego con una concepción sencilla, especial para «jugadores hábiles y empedernidos», que quieran jugársela con un juego difícil y sin complicaciones logísticas.

PARA LA VERSION DESPROTEGIDA, PONER: VIDAS INFINITAS: POKE 33538,0

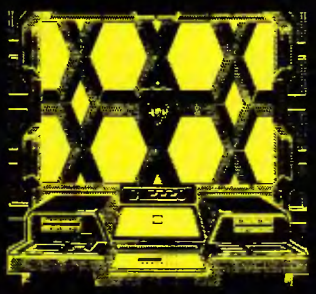


MAPA IMPLOSION SPECTRUM

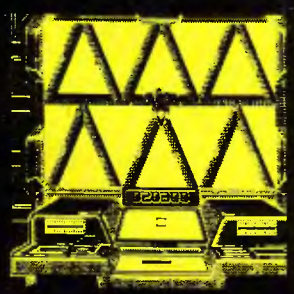

1

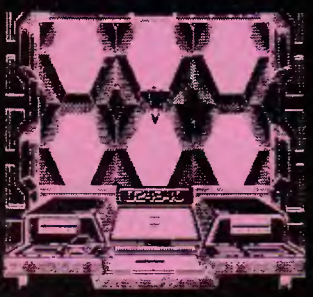

2

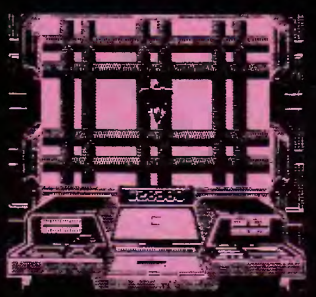
3


4

5


6


7


8

FINAL

LUIS JORGE GARCIA

EL CARGADOR

Teclea el cargador y grábalo en una cinta con SAVE "Carplosion" LINE 0. Haz RUN (ENTER). Te pedirá que pongas la cinta original.

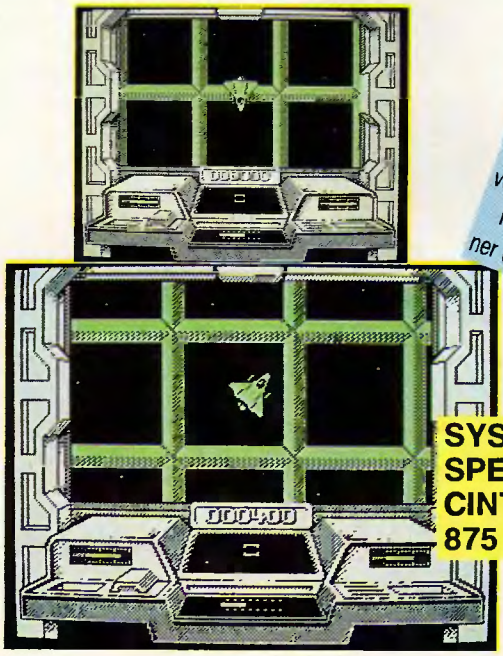
El cargador ofrece vidas infinitas, con lo que podrás apaciguar los otros niveles rebeldes.

```
  10 REM POR LUIS JORGE GARCIA
            SINTAX  ERROR
              IMPLOSION
  20 BORDER 0: PAPER 0: INK 0: C
LEAR 24499: PRINT #1;TAB 6;"PON
LLA CINTA ORIGINAL"
  30 LOAD ""CODE 24500: POKE 245
57,201

  40 RANDOMIZE USR 24500

  50 POKE 33538,0: REM vidas inf
iinitas
  60 RANDOMIZE USR 31856

  70 SAVE "CARPLOSION" LINE 10
```



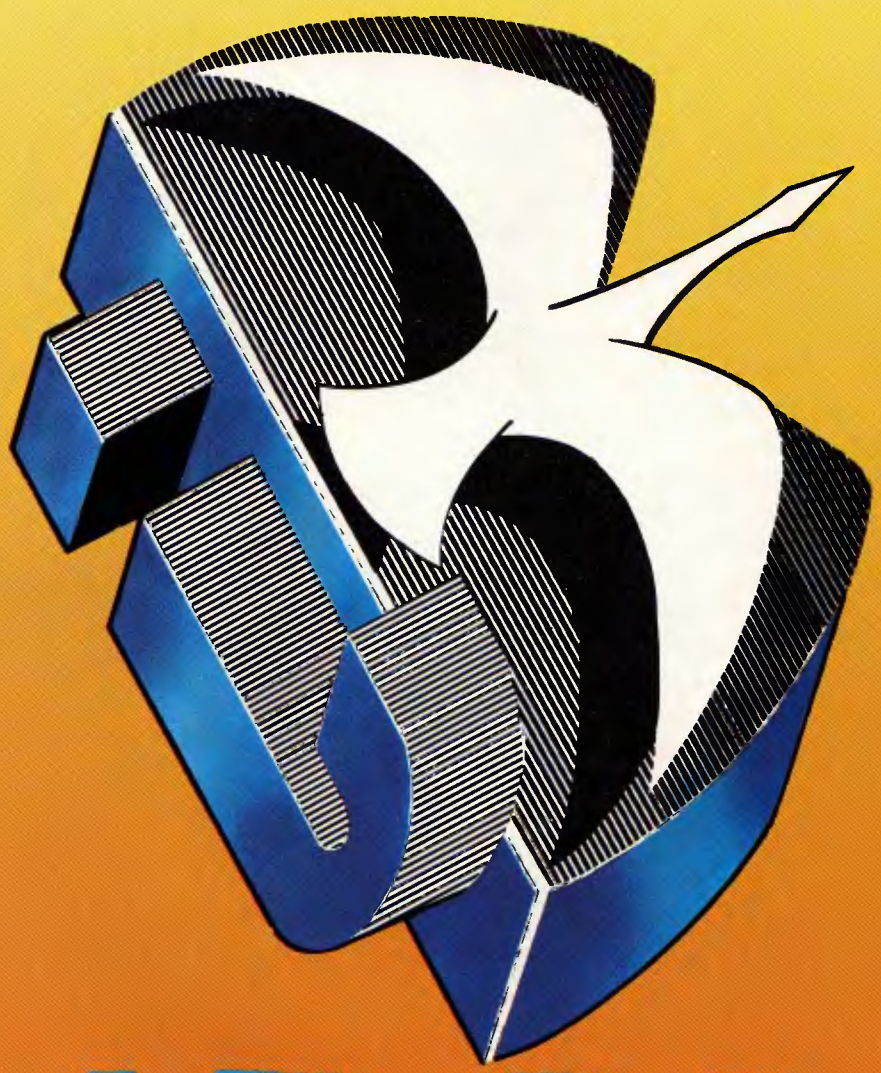
TRUCOS

Estréllate diez veces con las plataformas (tecla «Z»). Pasarás de fase cuando te hayas estrellado las diez veces. También obtendrás puntos extras.

IMPORTANTE: para utilizar este truco deberás poner el cargador de VIDAS INF.

SYSTEM 4
SPECTRUM 48K y 128K
CINTA
875 PTS.

LUIS JORGE GARCIA



iBSA

Software

Detrás de esto hay mucho más ...

the SENTINEL

DRO SOFT
DISCO
ARCADE
4.700 PTS.

Hace ya algún tiempo «The Sentinel» se convertía en uno de los juegos más vendidos en España en las versiones de Spectrum y Amstrad. Como novedad nos llega ahora en la versión de Atari, mejorando notablemente los gráficos del mismo.

Como diferencia a resaltar, diremos que una de las mejoras sobre este juego es la rapidez con que se ejecutan los mandatos, aparte del sonido que se le incorpora que no tiene nada que envidiar a las máquinas de calle.

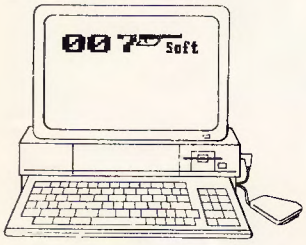
Tu objetivo será neutralizar a Sentinel, para ello deberás absorber toda su energía y sustituirlo como regidor del panorama; cada vez que consigas hacerlo accederás a un nuevo mundo donde las dificultades se incrementan.

Tal vez el problema de localizar a Sentinel quede en un segundo plano, si decimos que Sentinel cada vez que recoge una unidad de energía se convierte más y más en un bloque hasta convertirse en un árbol.

La energía disponible aparece mostrada en la parte superior izquierda de la pantalla en forma de iconos de ro-

007 Soft

Alcalá, 211 - Teléf.: 256 14 30
28028 Madrid



ESPECIALISTAS EN ATARI-ST Y COMMODORE - AMIGA

AMIGA HARDW

GENLOCK A-500/1.000/2.000	85.000
DIGI VIEW 2.0 PAL.	35.000
ADAPTADOR D. VIEW PARA A-500/2.000	6.000
DIGIPIC (Tiempo real en monocromo)	91.000
UNIDAD EXTERNA COMMODORE 3 1/2"	40.000
UNIDAD EXTERNA CUMANA 3 1/2"	30.000
UNIDAD INTERNA COMMODORE 3 1/2"	30.000
DISCO DURO 20 MEGAS	115.000
DISCO DURO 40 MEGAS	190.000
EXPANSION 1/2 MEGA · RELOJ A-500	24.000
EXPANSION 2 MEGAS A-2.000	63.000
EXPANS. 2 MEGAS A-1.000/A-500 EXT.	92.000
MODULADOR T.V. A-500	5.500
PLACA MODULADORA T.V. A-2.000	15.000
PLACA XT · UNIDAD 5 1/4"	95.000
DIGITALIZADOR STEREO AUDIO	20.000
FUTURE SOUND DIGITALIZADOR	32.000
FUNDA PLASTICO RIGIDO A-500	3.900
FUNDA POLIVINILO A-500	1.975
ARCHIVADOR 10 DISKETTES	300
ARCHIVADOR METALICO CON LLAVE 70 D	4.500
ARCHIVADOR PLASTICO 150 DISKETTES	4.500
ALFOMBRILLA PARA RATON	2.000
IMPRESORA COLOR NEC 24 AGUJAS CP6 80 C./216 c.p.s.	186.000
IMPRESORA COLOR NEC 24 AGUJAS CP7 136 C./216 c.p.s.	256.500
IMPRESORA COLOR NEC 24 AGUJAS P5 136 C./264 c.p.s.	285.500
IMPRESORA COLOR STAR 9 AGUJAS LC-10 80 C./144 c.p.s.	70.000
TABLETA GRAFICA EASYL A-500	80.000
TABLETA GRAFICA EASYL A-1.000	90.000
TABLETA GRAFICA EASYL A-2.000	90.000

DISKETTES 3 1/2" DESDE 350 PTS.

REVISTAS:

AMIGA WORLD (USA)	830
AMIGA USER (UK)	595

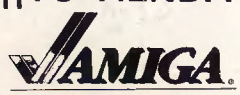
AMIGA SOFT

TERRORPODS (Psygnosis)	4.500
BARBARIAN (Psygnosis)	4.500
OBLITERATOR (Psygnosis)	8.000
WORLD GAMES (Epyx)	5.000
WINTER GAMES (Epyx)	5.000
ONE ON ONE (Electronic arts)	6.000
LEADER BOARD (U.S. gold)	5.000
SILENT SERVICE (Micro prose)	8.000
XR 35 (Anco)	3.000
GRID START (Anco)	3.000
KARTING GRAND PRIX (Anco)	3.000
RETURN TO ATLATIS (Elec. arts)	6.500
FAERY TALE (Micro ilusions)	6.500
ARENA (Psygnosis)	6.500
SKY FIGHTER (Anco)	3.000
LAS VEGAS (Anco)	3.000
S.D.I. (Cinemaware)	5.500
BLACK JACK ACADEMI (Micro ilus)	7.500
PORTS O CALL (Aegis)	7.500
VYPER (Top down)	5.000
GALACTIC INVASION (Micro ilus)	5.000
AMIGA POWER PACK (Softgang)	5.000
ARKANOID (Discovery software)	8.000
ECO (Ocean)	4.500
DEMOLITION	2.400
PHALANX	2.400
CRUNCHER FACTORY	2.400
CHALLENGER (Anco)	2.400
TAHI BOXING (Anco)	2.400
VADER (Anco)	2.400
FINAL TRIP (Anco)	2.400
DR FRUIT (Anco)	2.400
STRIP POKER (Anco)	2.400
JUMP JET (Anco)	2.400
CLAS BRIDGE (Anco)	2.400
SUPER HUEY (Anco)	2.400
STRIP POKER II (Anco)	3.500
TRIVIA TROVE (Anco)	3.500
FLIGHT PATH 737 (Anco)	3.500

TAMBIEN TENEMOS SOFTW. DE GESTION

Distribuidor Oficial

¡¡TU TIENDA AMIGA!!



bot bloque y árbol. Un robot de color vale 15 unidades de energía.

Para poder llevar a cabo tu misión, deberás construirte un robot con el que avanzarás por el panorama tridimensional, cada vez que crees otro, éste desaparecerá.

Una vez que el Sentinel ha sido absorbido, ya no podrás absorber más energía, aunque aún podrás seguir creando objetos y transferirse a otros robots.

Una vez que haya superespaciado, mientras permanece en la torre del Sentinel, recibirás la clave de entrada de 8 dígitos para un nuevo panorama. El panorama adjudicado equivale al número de panorama actual más la energía que le queda después del superspaciado.

PUNTOS NEGATIVOS

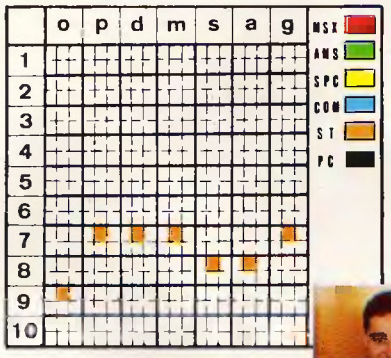
— Instrucciones no demasiado claras.

— Manual muy completo, pero en inglés.

PUNTOS POSITIVOS

— Buen tratamiento gráfico.
— Muy buen sonido.
— Juego muy adictivo.
— Tratamiento tridimensional.

FRANCISCO J. PAZ R.



ATARI

ROCKFORD

PC

Este juego posee el mismo personaje y cometidos que el Boulder Dash. Tenemos que atravesar cinco mundos perdidos, entre los que se encuentran las cavernas de Crymar, el Dorado, Doctor Frankenstein y un montón de mundos más. Cada mundo posee cuatro niveles de dificultad ascendente.

Además de los más de cien rompecabezas que hay en las dieciséis pantallas de cada mundo, nos encontraremos a monstruos, tesoro, arañas, etc.

ST HARDW

DIGITALIZADOR PRINT TECHNIK PROFESSIONAL	70.000
PRO SOUND DESIGNER (DIGITAL. AUDIO)	12.700
UNIDAD EXTERNA ATARI 3 1/2"	40.000
UNIDAD EXTERNA CUMANA 3 1/2"	30.000
UNIDAD EXTERNA CUMANA 5 1/4"	40.000
DISCO DURO 20 MEGAS	100.000
MODEM 300/1.200 FULL DUPLEX	50.000
CONECTOR DIN 13 PATILLAS	1.000
PROLONGADOR DISCO DURO	3.000
PROLONGADOR FLOPPY A ST.	3.000
CABLE MONITOR A EUROCONECTOR	3.500
CONMUTADOR MONITOR B/N A COLOR	4.000
ARCHIVADOR 10 DISKETTES	300
ARCHIVADOR METALICO CON LLAVE 80 D.	4.500
ARCHIVADOR PLASTICO 150 DISKETTES	4.500
ALFOMBRILLA RATON	2.000
DISKETTES 3 1/2" DESDE 350 PTS.	
DISKETTES 5 1/4" DESDE 150 PTS.	

REVISTAS

START (USA) con diskette de programas	1.750
ST WORLD (UK)	450

ST SOFT.

ST SOFT.

Annals of rome	Pss	5.500
10 th frame	Us Gold	4000
Addictaball	Prism	3200
Arena	Psygnosis	5000
Barbarian	Psygnosis	5000
Borrowed time	Prism	5500
Boulder dash	Databyte	4000
Brataccas	Psygnosis	5000
Captain blood	Metal Hurlant	4000
Champ. wrestling	Epyx	4000
Chess	Psion	5600
Deep space	Psygnosis	5000
Defender of t. crown	Cinemaware	7000
Enduro racer	Activision	5000
Hollywood poker	Golden	4500
Human torch thing	Us Gold	4000
Indiana jones	us Gold	4000
Into eagles nest	Pandora	5000
Jewels of darkness	Rainbird	7000
Jump jet	Anco	4000
Karate kid ii	Microdeal	5000
Karate master	Kingsoft	4000
Karting grand prix	Anco	2500
Leader board	Us Gold	3500
Leviathan	English solftwar	5000
Little comp people	Activision	7000
Livingstone supongo	Opera Solft	4000

ST SOFT.

Mercenary	Novagen	7500
Mind shadow	Prism	5500
Mudpies	Microdeal	3000
Pirates of the coast	Cascade	4000
Protector	Prism	3200
Rampage	Activision	6000
Rogue	Epyx	4000
Soccer King	Kingsoft	5300
Sorcerer	5500	3200
Space pilot	Kingsoft	4300
Space quest	Sierra	5000
Space station	Prism	3200
Spiderman	Us Gold	4000
St karate	Prism	3200
Star trek	Firebird	4000
Star wars	Domark	4000
Sub battle sim.	Epyx	4000
Super cycle	Epyx	4000
Tee up	Prism	5500
Temple of apshai tri	Epyx	5000
Terrorpods	Psygnosis	5000
Test drive	Accolade	7000
Turbo st	Prism	32000
War zone	Prism	3200
Winter games	Epyx	4000
Wolrd games	Epyx	4000

ATARI **DISTRIBUIDOR OFICIAL** ATARI

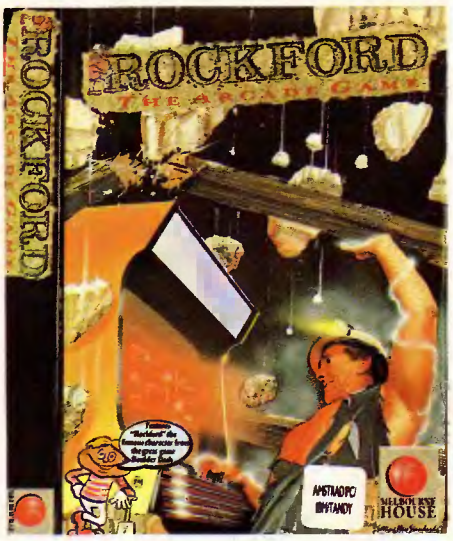
En el primer mundo deberás recoger las máscaras de la muerte. En el segundo, te encuentras en el paraíso y tendrás que recolectar todas las manzanas. Durante la conquista de Norteamérica por los españoles se perdieron muchas monedas, recupéralas en el tercer mundo. Con el cuarto deberás recoger todos los soles, ya que te encuentras en el espacio. Sólo queda el quinto mundo. En él se encuentra el profesor Frankenstein reconstruyendo su monstruo; tendrás que evitar que lo construya, recogiendo todos los corazones.

Todo esto parece muy fácil, pero la cosa se complica con el fuego. La única forma de evitarlo es cogiendo agua con los grifos que hay esparcidos por los mundos. También se encuentran serpientes que crecen horizontalmente y son capaces de encerrarte. Tienes un tiempo limitado para recuperar en cada mundo lo que se haya esparcido.

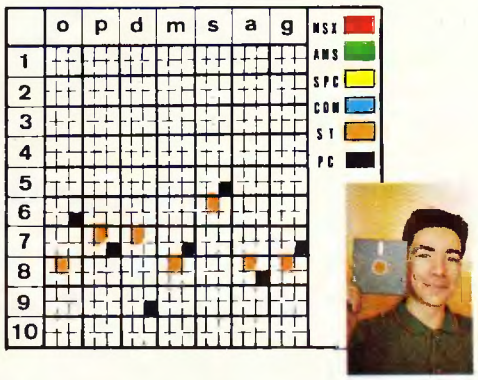
Durante el juego podemos observar el número de vidas que poseemos junto al tiempo que nos queda y tesoros que recoger.

Hay que destacar que podemos elegir un personaje de cinco. Cada uno tiene una característica diferente. Además, la forma de morir es muy graciosa: varía según el muñeco elegido.

Este juego viene presentado en una cartuchera de cartón grande con manuales en varios idiomas y dos diskettes. El primero contiene el programa más partes, el segundo contiene las partes que quedan.



DRO SOFT
256K - PC
DISCO
4.700 PTS.

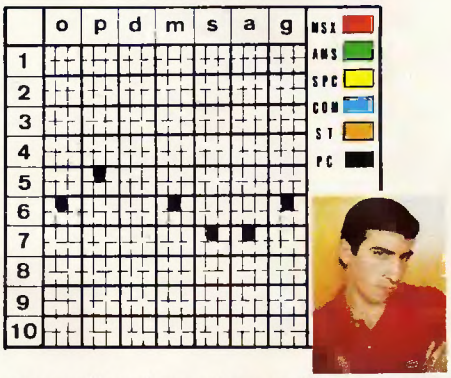


Es una copia mejorada del antiguo BOULDER DASH. Posee efectos muy graciosos y animaciones que el otro no poseía. Se lo recomiendo a personas a las que les guste pasarse ratos emocionantes intentando averiguar la forma de pasar al siguiente nivel.

ANTONIO PEREZ
FRANCISCO J. PAZ

PINBALL CONSTRUCTION SET

DRO SOFT
128K
DISCO
3.000 PTS.



Nada más cargar el programa nos encontramos con una mano que la podemos dirigir mediante los cursores. En la parte izquierda de la pantalla vemos el tablero del flipper totalmente vacío. Podremos rellenarlo con nuestra imaginación. Entre las diferentes opciones, se encuentra una de ZOOM con la que podemos observar los pixels. Con esta opción vamos a poder cambiar el color de cualquier elemento que se encuentre en pantalla, además de retocarlo si no nos gusta su figura.

Es posible que entre los elementos no se encuentre el que queremos usar; gracias a las flechas, tijeras y martillo podemos retocar, modificar o crear elementos nuevos.

Otra de las posibilidades es el control de la gravedad de la bola. También es posible controlar el rebote contra los elementos, o los impulsos que pueden dar nuestros lanzadores.

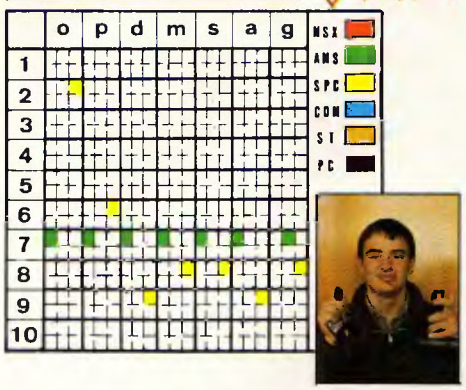
Para aquellas personas a las que les guste buenos efectos especiales, tiene la posibilidad de cambiar el sonido generado por la bola al chocar con los elementos. Con esta opción también podemos cambiar la puntuación de cada elemento.

Cuando tengamos diseñado nuestro flipper, es posible grabar el juego de modo que se ejecute sin necesidad del programa diseñador. Junto al programa le acompañan cinco demostraciones, en donde se pueden observar perfectamente las posibilidades de este diseñador.

El programa consta sólo de un disco y viene junto con un folleto donde se explica brevemente las instrucciones de manejo y posibilidades de este poderoso diseñador.

ANTONIO PEREZ

IMAGINE-ERBE
CINTA
875 PTS.



Hace no mucho, salió a la venta un programa llamado ARKANOID. Su éxito fue increíble. Ahora tenemos la oportunidad de volver a disfrutar de este gran programa, que si bien carece de originalidad, conserva los grandes rasgos y adictividad del anterior.

En esta ocasión, la principal diferencia entre los programas, está en la calidad de los gráficos, la cantidad de las pantallas y sobretodo los efectos de los que se le ha dotado.

En pocas palabras, ARKANOID 2 será un juego que triunfará por su nombre y por la casa que lo ha realizado. Pero no precisamente por su originalidad.

LUIS JORGE GARCIA

CARGADOR SPECTRUM

VIDAS INFINITAS

Un gran juego como la primera parte, con los gráficos en mode 0, mayor objetos útiles, mayor velocidad y riesgo al golpear la pelota; al igual que en la primera parte, hay sitios en que la pelota se encierra, pero son las menos. En definitiva, una segunda parte que rompe con el refrán. ¡Las segundas partes nunca fueron buenas!

Os damos el cargador para versión AMSTRAD cinta original y Disco Desprotegido, así como los pokes correspondientes, y el camino más aconsejable para acabar el juego sin malos tragos.

Una vez acabado el primer nivel nos tiraremos hacia la IZQUIERDA, luego hacia la IZQUIERDA otra vez, y seguiremos de la siguiente forma después:

DERECHA, DERECHA, IZQUIERDA, IZQUIERDA, A ELEGIR, A ELEGIR, A ELEGIR, A ELEGIR, DERECHA, DERECHA, IZQUIERDA, IZQUIERDA, Y LUEGO...

ENRIQUE HILARA

```
CARAGADOR ARKANOID II
SPECTRUM. VIDAS INFINITAS

10 REM CARGADOR ARKANOID
20   CLEAR   26000:PRINT#1;TAB6;
"PON   LA  CINTA  ORIGINAL":LOAD"
"SCREENS
30 LOAD" "CODE
40 POKE 37484,0 : POKE 37485,195
50 RANDOMIZE USR 33025
60 SAVE "CARGARK" LINE 10
```

AMSTRAD

AMSTRAD

VERSION DISCO AMSTRAD

```
1 REM CARGADOR PARA ARKANOID II
2 REM    POR ENRIQUE S. HILARA
3 REM      PARA  SYNTAX ERROR
4 REM        VERSION AMSTRAD
5 REM
10 MODE 1:FOR i=&A000 TO &A031:READ a$:P
OKE i,VAL("&"+a$):NEXT
20 LOCATE 6,12:INPUT "VIDAS INFINITAS (S
/N) : ",a$:IF UPPER$(A$)="S" THEN POKE &
A026,0 ELSE LOCATE 1,12:PRINT TAB(38):LO
CATE 8,12:IN
PUT "NUMERO DE VIDAS : ",a:POKE &A02B,A
30 MODE 1:PEN 3:LOCATE 10,18:PRINT "INSE
RTA CINTA ORIGINAL "
40 LOCATE 12,19:PRINT "Y PULSA UNA TECLA
":PEN 1
50 CALL &BB18
60 |TAPE:REM USUARIO DE 464 QUITAR ESTA
LINEA
70 MODE 0:MEMORY &7FFF:LOAD "!",&8003:CA
LL &A000
80 DATA 21,1f,80,1,31,1,11,3,80,3e,2d,f3
,ed,4f,ed,5f,ae,eb,ae,eb,77,23,13,b,78,b
1,20,f2,21,25,a0,22,44,80,c3,1f,80,3e,3d
,32,cc,32,3e
,3,32,15,31,c3,89,30
90 '*********************************
****
100 '* POKE VIDAS INFINITAS > POKE &32CC
,0 *
110 '* POKE NUMERO DE VIDAS > POKE &3115
,N *
120 '*********************************
****
```

```
10 REM CARGADOR PARA ARKANOID II
20 REM    POR ENRIQUE S. HILARA
30 REM      PARA  SYNTAX ERROR
40 REM    VERSION DISCO DESPRO
50 REM      TEGIDO DE AMSTRAD
60 REM
70 '*********************************
***
80 '* POKE VIDAS INFINITAS > POKE &32CC,
0 *
90 '* POKE NUMERO DE VIDAS > POKE &3115,
N *
100 '*********************************
****
110 FOR x=0 TO 15:READ a$:INK x,VAL("&"+
a$):NEXT
120 FOR x=&8500 TO &854F:READ a$:POKE x,
VAL ("&"+A$):NEXT
130 MODE 1
140 LOCATE 6,12:INPUT "VIDAS INFINITAS (
S/N) : ",a$:IF UPPER$(A$)="S" THEN POKE
&8525,0 ELSE LOCATE 1,12:PRINT TAB(38):L
OCATE 8,12:I
NPUT "NUMERO DE VIDAS : ",a:POKE &852B,A
150 MODE 0:BORDER 0
160 CALL &8500
170 DATA 0,d,1a,15,19,9,18,a,14,1,2,b,10
,f,3,6
180 DATA 6,c,21,38,85,11,0,c0,cd,77,bc,e
b,cd,83,bc,cd,7a,bc,6,c,21,44,85,11,00,1
,cd,77,bc,eb,cd,83,bc,cd,7a,bc,3e,3d,32,
cc,32,0
190 DATA 3e,03,32,15,31,0,0,0,0,0,c3,89,
30,0,41,52,4b,41,49,49,20,20,2e,53,43,52
,41,52,4b,41,49,49,20,20,2e,42,49,4e
```

CARGADOR PARA ARKANOID II
VERSION CINTA AMSTRAD

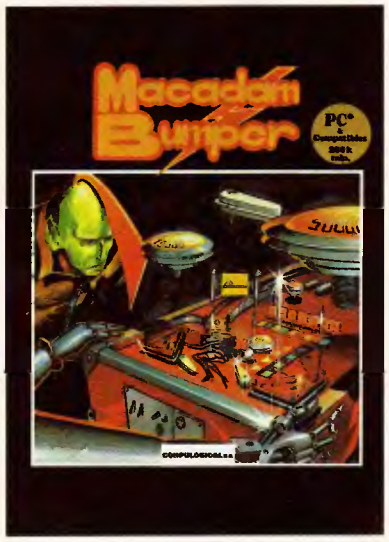
MACADAM BUMPER

Con Macadam es posible, fabricar tu propio flipper ya que posee un menú donde podemos diseñarnos nuestro tablero. En él podemos incluir obstáculos, desvíos, decorados, etc. Una vez diseñado nuestro tablero lo podemos grabar para poder recuperarlo cuando queramos.

Nada más cargar el disco nos aparece un menú en donde podemos elegir el idioma a utilizar para los mensajes. El español no se encuentra entre ellos. También elegiremos el modo gráfico, con el fin de acoplarlo a nuestro ordenador.

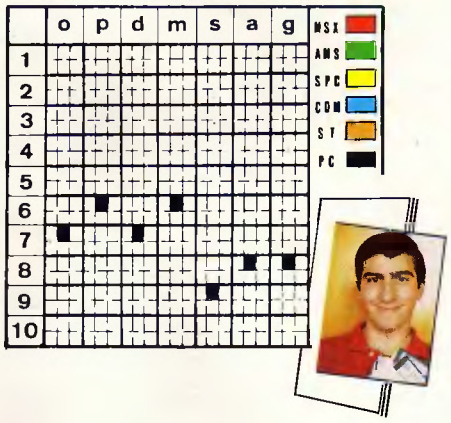
Otra de las opciones es la elección de ratón. Podemos conectar el sonido según elijamos. La última opción en caso de que fabriquemos uno en mal estado.

El sonido que posee este juego le hace que sea bastante atractivo, además de que pueden jugar cuatro personas simultáneamente.



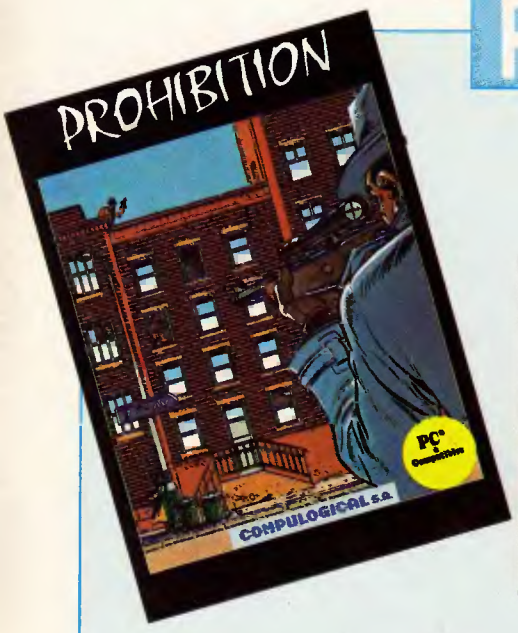
COMPULOGICAL
DISCO
3.500 PTS.

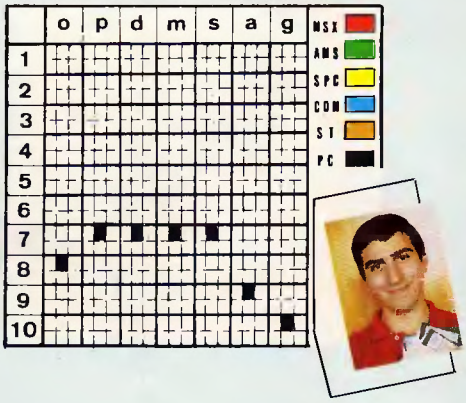
Los gráficos son bastante buenos y el movimiento de la bola está bien logrado, además de que posee una velocidad bastante rápida, con lo que hace aumentar considerablemente la dificultad.



ANTONIO PEREZ

PROHIBITION





La policía no puede seguir haciendo frente a la banda de criminales que reina en los barrios más pobres de Nueva York, necesitan un mercenario como tú.

Tu misión es eliminar a todos los asesinos a sueldo, pero ten cuidado, se defenderán hasta la muerte.

Posees una mira por donde apuntarás a los forajidos. Cuando uno de ellos aparezca, le debes buscar. De vez en cuando se visualizará una flecha, síguela y cuando desaparezca, sólo tienes que recorrer el edificio de arriba a abajo. Cuando encuentres a tu objetivo, dispárale cuando un contador que tienes a la derecha se ponga a cero y lo único que le puede salvar es moverse, pero claro no siempre va a correr esa suerte.

Sólo te recomendamos que te acoples bien, con un buen joystick en la mano y con un poco de paciencia podrás barrer de malhechores toda la ciudad de Nueva York.

ARCADE
COMPULOGICAL
DISCO
3.500 PTS.

ANTONIO PEREZ

systemania!
GUNBOAT
BOB MORANE
JUNGLA
IMPACT
ASL
THE VIKINGS
BOB MORANE
CABALLERIA
LEE ENFIELD
YOGI BEAR
FIFTH QUADRANT
CHAMONIX CHALLENGE
BOB MORANE
ESPACIO
Bubble Ghost
TRAP DOOR
THROUGH THE
LEE ENFIELD
SPACE ACE
SYSTEM 4
SYSTEM 4 de España, S.A. - Francisco de Diego, 35 Teléf. 450 44 12 - 28040 MADRID

BARBARIAN

ERBE SOFT
DISCO
4.700 PTS.

Tal vez una desilusión sea la carencia de una presentación, ya que lo primero que aparece ante nosotros es el menú de opciones junto con el de la tabla de records. Lo primero que nos dispusimos a hacer a continuación fue jugar, para ello pulsamos la tecla de función 2 y ante nosotros apareció el primer escenario del juego.

Tras esta primera aparición en pantalla, lo que más nos atrajo fueron los detalles que aparecían en:

Unas letras con varias tonalidades de color rojo. Un par de serpientes enrolladas sobre unos palos. Unas tonalidades de color de fondo impresionantes. Y como apunte final el gran realismo de los dos guerreros.

A continuación comenzamos la lucha, al principio nos fue muy fácil acabar con el primer enemigo, sin embargo, a medida que avanzábamos se nos ponía la cosa más difícil.

Según nos íbamos familiriarizando con el juego, encontrábamos más sorpresas y lógicamente más trucos. Y como viene siendo habitual, encontramos el truco para conseguir llegar al final del juego, éste consiste en lo siguiente:

Nada más empezar a luchar deberás pulsar las teclas abajo y derecha a la vez, en ese momento verás a tu guerrero rodar por el suelo, a continuación suelta la tecla y pulsa corriendo el disparador y la tecla hacia abajo, verás como un 95 por ciento de las veces le das y le restas una energía de la pantalla, sin embargo, esto no te valdrá al luchar con el mago del final.

Otra de las cosas que más atrae de este juego, son las digitalizaciones de voz que tienen los guerreros al luchar, produciendo los mismos efectos que si lucharas de verdad, una muestra de ello puede ser el choque de las espadas, que produce el mismo efecto y sonido que el acero de verdad.

FUERZA

Cada personaje puede sobrevivir seis golpes que se marcan en la parte superior de la pantalla.

PUNTOS

Los puntos se conceden según la dificultad de los movimientos efectuados. Al jugar en la modalidad de dos jugadores, habrá límite de tiempo para cada duelo, si ambos continúan después de agotarse el tiempo se volverá verá a una nueva partida.

Al jugar en la modalidad de un sólo jugador no habrá límite de tiempo, y el marcador de duración se verá reemplazado por el nivel de técnica de su contrincante.

CONCLUSIONES

Barbarian es un juego superadictivo donde resaltan los gráficos y el sonido del mismo. El movimiento de los guerreros es casi perfecto. Un reto es conseguir cortar la cabeza a vuestro contrincante, ya veréis qué sadismo.

MOVIMIENTOS DEL COMBATE

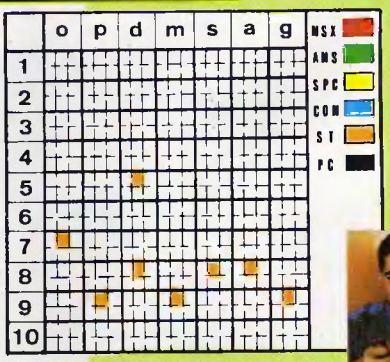
SOLO TECLAS

ARRIBA	SALTO
DIAG. DCHA. ..	PROTEGER CUERPO
DCHA.	MOVIMIENTO ADELANTE
DIAG. DCHA. ABAJO	RODAR ADELANTE
ABAJO	ENCOGER CUERPO
DIAG. IZQDA. ABAJO	RODAR ATRAS
IZQDA.	MOVIMIENTO ATRAS
DIAG. IZQDA. ARRIBA	PROTEGER CABEZA

DISPARADOR Y TECLAS A LA VEZ

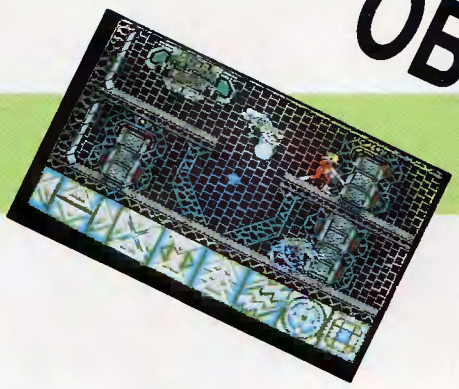
ARRIBA	CORTE AL CUELLO
DIAG. DCHA. ARRIBA	CABEZAZO
DERECHA	CORTE AL CUERPO
DIAG. DCHA. ABAJO	PATADA
ABAJO	CORTE DE PIERNA
DIAG. IZQDA. ABAJO	GOLPE A LA CABEZA
IZQUIERDA	CORTE VOLANTE AL CUELLO
DIAG. IZQDA. ARRIBA	RED DE LA MUERTE

PYRAMIDE
DISCO 3.5''
4.700 PTS.



FRANCISCO J. PAZ
Con la colaboración de 007 SOFT

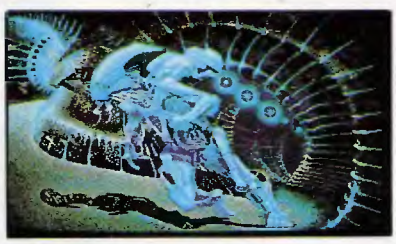
OBLITERATOR



La colonización de la galaxia fue una ardua tarea que consiguió llevarse a cabo gracias a la creación de los Obliterators, un cuerpo de élite cuyos componentes fueron modificados genéricamente para convertirlos en unas perfectas máquinas de guerra.

Pero un día, una gigantesca nave alienígena se materializó en el centro de la galaxia con intenciones beligerantes y un poder destructivo como jamás nadie imaginó. Ante esta situación, la Federación decidió enviar a los Obliterators para intentar detener su avance, pero todo fue inútil, sólo un Obliterator logró escapar de la masacre. Parecía que la suerte de toda la galaxia estaba echada: serían esclavizados por unas diabólicas y perversas criaturas. Pero aún había una oportunidad, acababa de construirse un teletransportador y la Federacióna convocó un consejo en el que te eligieron a ti, Dark, el último de los Obliterators para que utilizando el teletransportador te infiltrases en la mismísima nave alienígena con la esperanza de que logres paralizar todos los generadores de esta gigantesca nave, consiguiendo así su destrucción.

Tú, Dark, creado como la más obediente y eficaz máquina de guerra, que se supone no posee voluntad propia, decides acudir a ésta que posiblemente sea tu última misión con un solo propósito en mente: VENGANZA, todavía recuerdas las espantosas escenas de aquel horrible enfrentamiento en el que tus propios compañeros eran literalmente destrozados por esos monstruosos seres que ahora tenías la oportunidad de destruir. Sin pensarlo más, te armastes con una potente pistola de rayos de partículas y acudiste a enfrentarte con tu destino.



Para terminar nuestra misión contamos, además de la ya comentada pistola con las armas y municiones que iremos encontrando a lo largo de la nave alienígena, así como con algunos aparatos con los que podremos aumentar nuestro nivel de energía, que necesitaremos ir reponiendo debido a la gran cantidad de pantallas de este juego, que ocupa todo un disco de 880 Kb y a que la mayoría de ellas tienen un nivel superior y otro inferior. Este sería un juego casi imposible de acabar si no fuese porque en determinadas partes nos permite grabarlo y recuperarlo otro día apretando la tecla «Help».

OPINION PERSONAL

Es un juego de una calidad excepcional que gracias a sus magníficos gráficos y a su muy cuidado movimiento y animación consigue hacernos pensar que realmente estamos viviendo esta aventura, que te recomiendo con la seguridad de saber que conseguirá hacerte pasar largos ratos de emociones con tu Amiga.

Posiblemente, los poseedores de un Atari ST puedan, dentro de poco, disponer de una versión de este juego para su ordenador que esperamos que tenga tanta calidad como tiene la versión de Amiga.

BARIAN

Tal vez creais que Barbarian es l [illegible] del otro Barbarian con el mismo nor [illegible] go, éste supera en todo a su anteces [illegible] que tiran para atrás, un sonido no m [illegible] rable, y un juego super adictivo.

El juego consiste en llevar un guerrero a través de unos intrincados laberintos donde las sorpresas son continuas, puentes que se caen, piedras que se convierten en bichos, guerreros que son el doble que tú, etcétera.

J. J. LOSAS

MICROPARTNER

GUNSHOOT

J. J. LOSAS

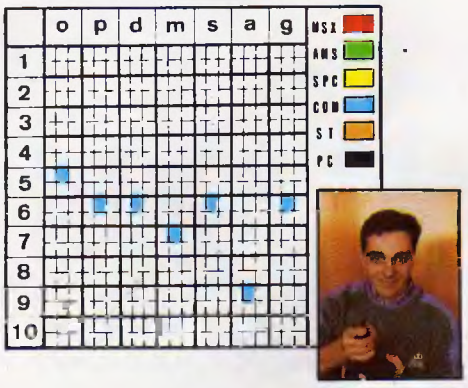
Todos recordamos el West Bank, un clásico de las máquinas de calle que hizo las delicias de todos los amantes del salvaje Oeste; pues bien, ahora estamos ante una buena versión del juego, que nos hará pasar tan buenos ratos como el original.

Cuando hemos cargado el juego y mientras escuchemos una simpática melodía, podemos elegir entre diversas opciones, como el nivel (principiante o experto), el número de jugadores (uno o dos) y la clase de sonido que escucharemos durante la partida (efectos especiales o banda sonora). Una vez que acabamos de es-

Encamamos al héroe John Bryan, que ha sido llamado por el banquero de una importante ciudad del Oeste, para que defienda el dinero de banco ante la gran oleada de bandidos que acechan la ciudad.

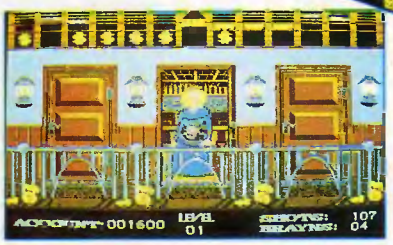
Nos encontramos detrás del mostrador del banco, dominando tres de las doce puertas de entrada, esperando a que lleguen los clientes cuando de entre los pocos que van a ingresar dinero, aparece algún bandido que otro y pensamos que es normal que vengan al olor del dinero, además, estamos acostumbrados a tratarlos... a balazos, claro. Pero con el tiempo aparecen más y más bandidos, cuantos más liquidamos más aparecen y empezamos a creer que hubiésemos estado mejor cuidando el rancho de mama, pero ya es demasiado tarde, cuando John Bryan da su palabra, la cumple.

El juego consiste en recibir al menos una bolsa de dinero en cada una de las doce puertas del banco disperando sobre cualquier bandido que asome la nariz, pero teniendo cuidado de no disparar sobre personas inocentes, ya que de hacerlo perderiamos una vida. También tendremos que tener cuidado con una mano que aparece por debajo del mostrador y que nos quita el dinero recaudado. También aparece de vez en cuando un niño con unos sombreros en la cabeza que al disparar a todos puede desaparecer, o una bolsita con municiones o una bomba, a la que si disparamos, nos hará perder una vida.



Cada vez que logremos pasar de nivel, deberemos enfrentarnos en duelo con un rápido forajido. Esta es a mi entender la perte más emocionante del juego, y no es fácil pasar, ya que, como buenos servidores de la Ley, tendremos que dejar desenfundar a nuestro adversario, con lo que se ponen a prueba nuestros reflejos.

Es un simpático juego con el que se pasan buenos ratos y que ha sido bien realizado, ya que tiene un muy buen scroll lateral y una buena animación de los bandidos cuando caen heridos. Resulta muy emocionante en algunas ocasiones, como cuando aparecen tres bandidos a la vez o cuando nos enfrentamos en duelo cara a cara con el más rápido de todos.



LOS PICAPIEDRA

TEQUE Y HANNA BARBERA

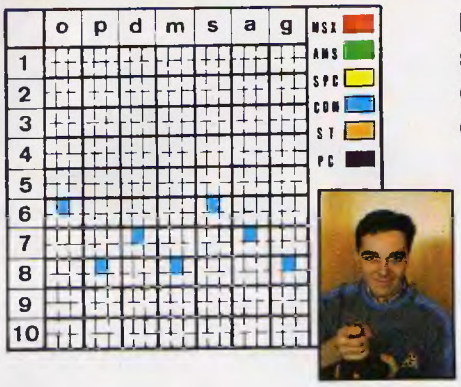
J. J. LOSAS

Todos nosotros hemos alguna vez las divertidas pericias de los Picapiedra que con Pedro a la cabeza hacían pasar un buen rato a toda la familia. Ahora podremos disfrutar con ellos en cualquier momento gracias a este simpático juego en el que tomamos la personalided de Pedro para ayudarle a llegar a su partida semanal de bolos con su amigo, el pequeño Pablo, y a ganarla, naturalmente.

Conseguir esto no va a ser tarea fácil, ya que antes de encaminarnos a la bolera, Bilma nos recuerda nuestra promesa de pintar el muro del salón en su habitual y convincente forma, con lo que no nos queda más remedio que hacerlo... o que intentarlo, ya que además de disponer de un tiempo limitado (por un reloj de arena) deberemos cuidar muy de cerca a la pequeña hija de Pedro para que ésta no pin-

te monigotes encima de lo que nosotros pintamos, lo que es una ardua tarea dado lo revoltosa que es la niña.

Si conseguimos pintar todo el muro antes de agotar la arena de nuestros relojes, pasaremos a la siguiente fase, en la que en nuestro troncomóvil y en compañía de Pablo nos dirigiremos a la bolera. Pero esto no va a ser precisamente un camino de rosas, ya que nos encontraremos con unas enormes piedras que deberemos saltar si no queremos «pinchar» nuestras ruedas de roca, porque si eso llega a ocurrir, Pedro deberá bajarse y utilizando un dino-gato, colocar la rueda en su sitio a la mayor velocidad posible para llegar antes de que cierren la bolera.



Una vez que llegamos a la bolera podemos tomárnoslo con más calma, ya que en esta prueba no cuenta el tiempo, sino las victorias sobre Pablo. Son tres largas partidas que hacen de esta parte la más tediosa del juego. De estas tres partidas saldrá un ganador, si somos nosotros, la alegría no nos durará mucho, ya que poco después nos informarı de que la traviesa niña se ha escapado en un descuido de Bilma y deberemos enfrentarnos a fuertes rachas de viento y a grandes cascotes que nos caen encima; de estos últimos podremos protegernos si encontramos un casco abandonado en la obra.

Cuando encontremos a la niña deberemos regresar, y encontrarnos con un buen final que espero descubráis vosotros mismos.

Aunque el juego no es en conjunto una gran maravilla, resulta muy agradable jugar gracias a su perfecta animación y a sus detalles, que hacen que se parezca más a los dibujos animados que a su juego. El sonido no es muy bueno, pero es bastante adecuado. En general es un juego recomendable a todo tipo de personas, pero estoy seguro de que hará furor entre los más pequeños.

AMSTRAD - ATARI ST

PINK PANTHER

Este juego es de la casa alemana MAGIC BYTES, que en su corta etapa ha cosechado importantes triunfos con programas como CLEVER & SMART (Mortadelo y Filemón), WESTER GAMES, una especie de olimpiadas, pero en el Oeste, con pruebas insólitas, pero muy graciosas, con muy buena ambientación y unos gráficos esmerados a tope.

Después aparece la PANTERA ROSA acompañada de su inseparable amigo el inspector Clousseau.

La Pantera Rosa quiere irse a una isla, pero antes tendrá que trabajar, cosa que no gusta a nadie. En este caso nuestra amiga irá a la tienda marcada con MARKET, en ella comprará un sombrero, porque no tiene más dinero, este vale una moneda. Después nos iremos a la izquierda de la pantalla principal, en la que aparece la palabra JOBS (trabajo); una vez dentro nos preguntará si queremos trabajar o el nivel al que queremos ir:

LEVEL 1: nos pedirá que llevemos el sombrero.
LEVEL 2: nos pedirá que llevemos el reloj.
LEVEL 3: nos pedirá que llevemos el papel.
LEVEL 4: nos pedirá que llevemos el coche.

En caso de que queramos acceder a un nivel sin llevar al objeto correspondiente, no se nos permitirá, pero sí podremos ir a un nivel inferior llevando un objeto de otro nivel superior.

Como al principio hemos comprado el sombrero, evidentemente iremos al Level 1, una vez dentro nos daremos cuenta que estamos en la casa del millonario sonámbulo; nuestra misión, lo mismo en este nivel como en los siguientes será idéntica, procurar que el millonario no tropiece con nada de la casa, muebles, paredes, objetos, etc., y al mismo tiempo, conseguir llenar nuestra bolsa de dinero, cogiendo todos los objetos que parpadean en la casa, y que son de cuatro tipos:

DRO
AMSTRAD
CINTA: 875 PTS.
DISCO: 1.750 PTS.
ATARI: 3.900 PTS.

BOLSAS: nos darán 200$.
MONEDA: nos darán 100$.
DIAMANTES: sólo nos proporcionarán 50$.
LLAVE: sólo se coge una vez por cada nivel.

No pasaremos de nivel hasta que nuestra bolsa no esté llena, pero fatídicamente ésta sólo se llenará si recogemos todos los objetos que están en la casa.

Para que esta misión sea algo más leve, os damos el plano del nivel 1 y del 2, en los cuales están marcados los objetos que tendremos que recoger (B_M_D), así como las puertas con sus corres-

pondientes salidas (en el nivel 1 hay una puerta que sirve para dos, es la marcada con 3/2; la dos es cuando nos metemos por ella, pero si nos metemos por la tres de la azotea, saldremos a ésta misma, la cual si nos volvemos a introducir nos llevará a la dos de la azotea).

Hay otros objetos marcados en el mapa, son estatuas que nos servirán de referencia en el nivel 1 y otros símbolos que nos marcarán las gramolas en el nivel 1 y los tocadiscos en el nivel 2. Estos dos objetos, si pasamos por su lado, actuarán como alarmas, detectarán nuestra presencia y nos mandarán fuera de la casa.

Para completar nuestra misión, que se desarrolla de noche, por lo que tendremos que realizarla antes de que nos durmamos (el cansancio lo vamos observando en la cara de la Pantera que está en la esquina inferior izquierda de la pantalla en la que se desarrolla la acción), tendremos algunos objetos que podremos utilizar: timbre, ladrón, ladrillo, columpio, una imagen nuestra, un agujero y un despertador.

Algunos de éstos nos servirán para esquivar al inspector Clousseau, que nos perseguirá por toda la casa, para impedir que recojamos los objetos. Otros sirven para ayudar a nuestro señor a que no se dé golpes con todo, otros para que nos echen de la casa (es el caso del despertador), etc.

Una vez completada nuestra misión, sonará una melodía y nos volverá a llevar a la tienda. Allí podremos comprar el reloj, ya que tendremos dos monedas. Nos iremos otra vez a JOBS, seleccionaremos el nivel 2 y nos pondremos a jugar y así con todos los niveles.

Desde la pantalla de presentación hasta el final del juego, tendremos unos gráficos sorprendentes, muy bien realizados con un color estupendo, están hechos en MODE 0, pero parecen de MODE 2; la definición es estupenda, el scroll inmejorable, la movilidad de la Pantera y de los demás personajes es genial, muy bien conseguida, con unos detalles fabulosos (al dar la vuelta se la ve sonreír, sacar la lengua, etc.). Sobre la música, algo impresionante (ni Beethoven lo hubiera superado), está presente en toda la partida, puede llegar a cansar cuando llevas horas jugando, pero no lo creo, ya que hay un mando de volumen detrás del ordenador.

A la pantalla de la isla podremos acceder desde el principio, pero actuará como final, ya que no nos permitirá volver.

En definitiva, un juego que merece la pena tener en la programoteca.

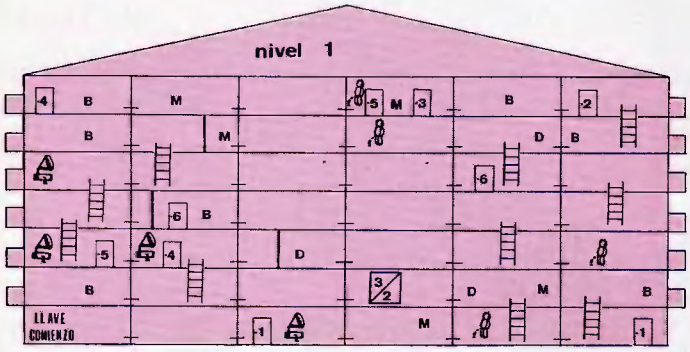
Os voy a dar un truco bastante útil, para no llevar a cuentas siempre al amo con su sonambulismo, antes de llegar a la pared que está a mano derecha del comienzo, le pondremos el ladrillo, que al pisarlo le

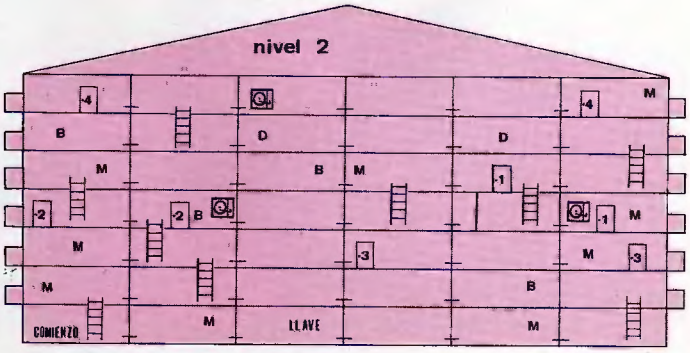
	o	p	d	m	s	a	g
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							

MSX
AMS
SPC
COM
ST
PC

catapulta hacia ella y si cogemos la distancia precisa, le dejaremos emparedado para toda la partida. Si no lo conseguís a la primera, intentadlo, porque resulta muy eficaz (aproximadamente lo situaremos a un centímetro de la pared).

ENRIQUE S. HILARA





N PUERTAS. SOLO SE ABREN SI SE LLEVA LA LLAVE
GRAMOLAS O TOCADISCOS (SEGUN NIVEL)
ESTATUAS 1.° NIVEL
B BOLSAS (200 $)
M MONEDEROS (100 $)
D DIAMANTES (50 $)

LA OFERTA DEL VERANO

GAFAS MIAMI VICE

TENGREAT GAMES

PRODUCTO		PRECIO UNIDAD	PRECIO UNIDAD	PRECIO UNIDAD
GAFAS MIAMI VICE		1595		1595
TEN GREAT GAMES	SISTEMA		1695	1695
MIAMI VICE	SISTEMA			GRATIS
TOTAL		1595	1695	2995
PEDIDO		A	B	C

CUPON DE PEDIDO

INDICAR EL SISTEMA PARA EL JUEGO DE REGALO EN EN PALK TEN GREATEST GAMES

TACHE CON UNA **X** EL PEDIDO DESEADO

FORMA DE PAGO:

- ☐ TALON NOMINATIVO A IBSA
- ☐ CONTRA REEMBOLSO

PEDIDOS POR TELEFONO: 91-637 37 12/62

PEDIDOS A:

IBSA
APDO. CORREOS
214
LAS ROZAS
MADRID

EL PROGRAMA DE REGALO PODRA SER SUSTITUIDO POR FIN DE EXISTENCIAS POR OTRO

TOP GUN

OCEAN-ERBE
DISCO
3.900 PTS.

Cuando empieces a jugar te encontrarás con la pantalla dividida en dos partes iguales; en cada una de ellas hay un portaviones y un avión que despega. En la siguiente pantalla, ya estamos a los mandos de un caza F-14 «TOMCAT». Eres Maverik, uno de los pilotos más cualificados de la Marina de Estados Unidos, la U.S. Navy. Tu objetivo es derrotar al bando contrario. Para ello dispones de tu habilidad y de un armamento especial que después detallaremos. Hay que tener unos magníficos reflejos, práctica y habilidad.

Si decides jugar contra el ordenador, debes enfrentarte y destruir tres aviones antes de continuar tu misión destruyendo enemigos más rápidos, con lo que deberás aumentar tus reflejos, rapidez y decisión. Llega el momento en que el dominio del enemigo es tan grande que resulta casi imposible derribar sus cazas y acabas tú con tus tres aviones destruidos.

Para derribar al enemigo, tienes tres tipos de armas que puedes seleccionar:

CAÑON, MISIL SIDEWINDER, MODALIDAD BENGALA.

Se indicará en la pantalla por qué cada arma tiene un punto de mira diferente y además aparece un indicador en una de las ventanas del cuadro de mandos. En este cuadro también se indican la velocidad, altura, si tienes el enemigo encima o debajo, el indicador de subida o bajada, la temperatura de los cañones, el indicador de daños, la pantalla que te avisa que estás bajo el radio de acción del radar enemigo, la potencia de los motores, el horizonte artificial y el aviso de misiles.

Respecto a las distintas armas de que disponemos:

— Cañón-metralleta: hay que dispararlo cuando tienes al enemigo en tu punto de mira. Tienes que impactar por lo menos 25 veces al caza enemigo. Los impactos se advierten por un parpadeo en el borde, y se ven en el indicador de daños. No pierdas de vista el control de temperatura de los cañones situado en el cuadro de mandos. Si llegan al máximo de temperatura, se paran totalmente hasta que la temperatura desciende otra vez.

AMSTRAD

BUBBLE BOBBLE

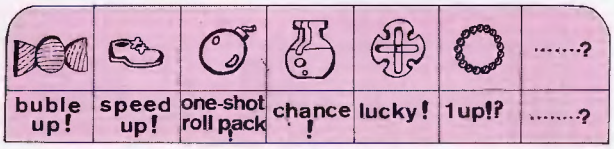
DRO SOFT
CINTA
875 PTS.

Seguro que el nombre os suena de las máquinas recreativas. Como en éstas, aquí también llevamos a unos brontosaurios llamados Bub y Bob, que son tan chiquitos que no tienen otro arma para defenderse que las burbujas que lanzan al adversario; suelen quedarse encerrados en ellas y, después de un leve toque del animalito, se convierten en cosas útiles para él y que, además, nos harán incrementar nuestra puntuación.

Además de los siete enemigos claramente diferenciados que van apareciendo aleatoriamente en una pantalla u otra, tenemos también objetos que nos serán muy útiles, por ejemplo para aumentar la velocidad, para que nuestros animales tengan mayor agilidad, etc. Aquí os damos una muestra de algunos de ellos:

CUADRO DE OBJETIVO TEMPORAL

CUADRO DE OBJETOS MAGICOS



También tenemos objetos que nos permitirán aumentar la puntuación: algunos actúan en esa misma pantalla y otros en la próxima, porque sólo salen cuando se acaba una muy rápidamente.

OBJETOS TEMPORALES

Es un juego que se desarrolla en plataformas, muy bien situadas, dando una sensación de relieve muy bueno. Tenemos un total de 80 pantallas para recorrer; el scroll de nuestro animalito es muy bueno, aun cuando és-

— Misiles Sidewinder: esta modalidad sólo puede utilizarse cuando tienes el caza enemigo bajo tu punto de mira como mínimo durante tres segundos, para que el sistema de búsqueda por calor pueda actuar. Sólo es necesario un impacto para acabar con el enemigo. Estos misiles tienen un vuelo dirigido de unos 20 segundos. Si no impactan en ese tiempo, caen a tierra.

— Bengalas: la bengala se utiliza para despistar al misil. Es la única defensa posible contra este tipo de arma. Si no la sueltas en el momento preciso, no servirá de nada y puedes asegurar tu destrucción. Su utilización debe ser tal que el misil que vaya hacia ti piense que la bengala de magnesio es el tubo de escape de los motores de tu caza, con lo que se desviará hacia ella y la impactará. Así salvarás la vida y tu aparato. Al combinar las bengalas y hábiles y rápidas maniobras, podrás salir de ese difícil trance de vez en cuando, si tienes gran experiencia.

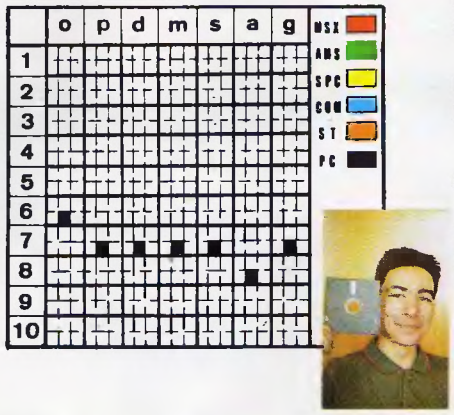
Para lograr tu cometido, aconsejamos que en todo momento trates de situarte detrás del caza enemigo. Puedes atacarle perfectamente y le es muy difícil deshacerse de ti. Cuando gires, sube al mismo tiempo y realizarás la maniobra más rápidamente.

VALORACION

Es un juego divertido y de bastante adicción, pero te aconsejo que luches contra otro jugador en vez de contra el ordenador. La guerra es así más personal y

resulta más exaltada, con lo que la diversión es mayor.

Respecto a los gráficos, son tridimensionales y están bastante conseguidos.



Como final he incluido un cargador de vidas infinitas que te permitirá jugar durante todo el tiempo que necesites. Para su utilización es necesario la utilidad del MS-DOS llamada DEBUG, la cual debes poner junto con los cuatro ficheros de texto en el disco del TOPGUN. De los cuatro ficheros hay dos BAT y dos de texto; en los de texto hay que tener cuidado, ya que después de los NOP hay que dejar una línea en blanco pulsando INTRO, sin dejar ningún espacio. La forma de teclearlos es metiendo el disco del TOPGUN y siguiendo al pie de la letra todos los pasos.

CARGADOR DEL TOPGUN PARA IBM PC

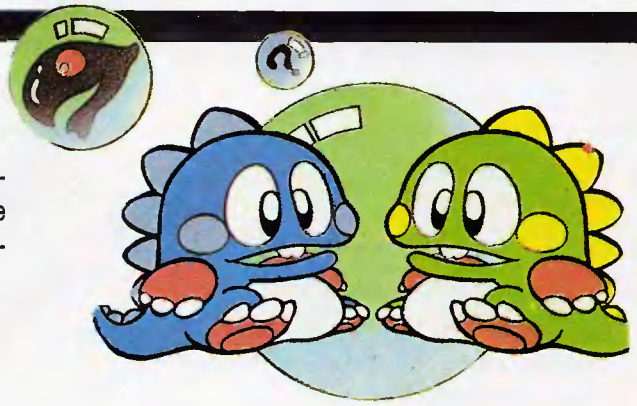
Hay que teclearlo directamente desde el MS-DOS:

```
COPY CON POKEIBM.BAT
ECHO OFF
CLS
ECHO ESTA RUTINA PONE
VIDAS INFINITAS AL JUEGO TOPGUN
ECHO NO SE PUEDE PONER
COMO ORDENADOR EL AMSTRAD PC EN EL
  MENU
PAUSE
DEBUG TOPGUN.EXE<POKE1
 Z

COPY CON POKE1

A06F6
NOP
NOP
NOP
NOP
```

AMSTRAD



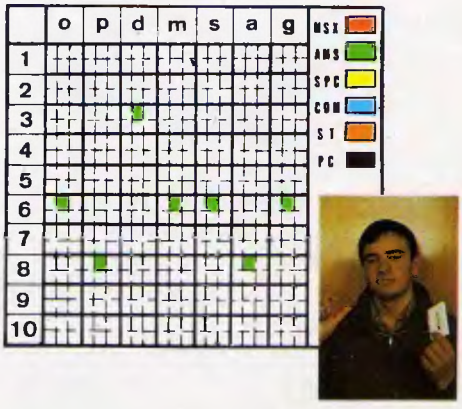
te es de dimensiones muy pequeñas: gráficos realizados en modo 0 y con colores muy vistosos: un juego sencillo y quizá por eso muy adictivo.

Para ayudaros algo en vuestro objetivo, aquí os ofrecemos los pokes de vidas infinitas y número de vidas para los dos animalitos:

POKE &5C9E,n (número de vidas primer jugador)
POKE &5D2E,n (número de vidas segundo jugador)

(poner n sólo de 1 a 10)

POKE &6D24,&3C (vidas infinitas primer jugador)
POKE &6D85,&3C (vidas infinitas segundo jugador)



ENRIQUE S. HILARA

```
A0708
NOP
NOP
NOP
NOP
G
Q
^Z
```

CARGADOR DEL TOPGUN2

Sólo válido para el AMSTRAD PC-1512:

```
COPY CON POKE1512.BAT
ECHO OFF
CLS
ECHO ESTA RUTINA PONE VIDAS
INFINITAS AL TOPGUN2.EXE
ECHO SOLO ES VALIDO PARA EL
AMSTRAD PC-1512
PAUSE
DEBUG TOPGUN2.EXE < POKE2
^Z
COPY CON POKE2
A0603
NOP
NOP
NOP
NOP
A0615
NOP
NOP
NOP
NOP
G
Q
^Z
```

Nota: Donde pone Z significa que hay que pulsar las teclas Ctrl y Z. Después de teclear todo y de poner el DEBUG, el disco del TOPGUN debe quedar como sigue:

TOPGUN	EXE
TOPGUN2	EXE
DEBUG	EXE
POKEIBM	BAT
POKE1	
POKE1512	BAT
POKE2	

JAIME CIFUENTES

PC

Al empezar el juego, nos pregunta el número de joysticks que tenemos conectados; si respondemos cero, el ordenador asume automáticamente el juego mediante el teclado. Más tarde pregunta el número de jugadores (1 ó 2) y empieza a cargar el bloque principal. En este punto procedemos a escoger el escenario y el nivel de dificultad. Originalmente somos el equipo verde, pero podemos cambiar el nombre. Cuando estemos de acuerdo, entra en juego la suerte, para ver quién empieza la elección de jugadores.

Hay cuatro escenarios distintos: el patio del colegio, un aparcamiento, una cancha en las afueras o en un callejón de la ciudad.

Los diez jugadores son:

— Butch: es un gran saltador; bajo el tablero saca balones como sólo él sabe hacer.

— Radar: no corre mucho, pero es un gran tirador; si coge la pelota la lanza como un cohete.

— Julie: nunca se sofoca bajo presión.

— Mellisa: hace grandes movimientos de balón. Ella también puede obstruir al mejor de los jugadores en una jugada defensiva. Si necesitas mover el balón, dáselo a ella.

EPIX-DRO
DISCO
3.900 PTS.

— Ralph: rápido y ágil, hace todos los movimientos de una forma fácil. En algunos momentos cruciales puede fallar algún tiro.

— Vic: es un astuto tirador en las esquinas. Los otros le llaman «tirador caluroso», pero el es indiferente ante ello.

— Brad: no es un gran jugador, pero tiene un porcentaje de tiro muy alto y un buen manejo de la pelota.

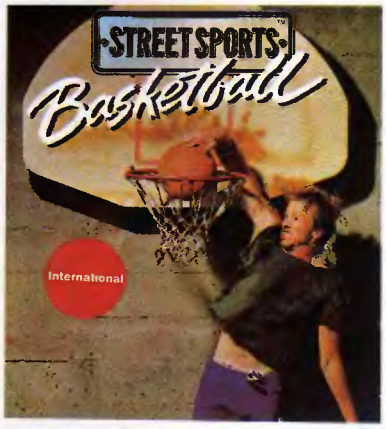
— Magic: es un gran tirador de gancho. Le llaman capitán Hook, (en español, capitán gancho).

— Kevin: apodado «el cerebro», calcula perfectamente la trayectoria de todos los tiros. Es un genio en las canchas.

— Dana: cuando las cosas se ponen difíciles, cuenta con ella para dar la vuelta a las cosas.

Tras elegir los jugadores, el ordenador nos pregunta a qué número de puntos ha de llegar un equipo para ganar. Originalmente el tipo está en 20, que para empezar es una buena cifra. Una vez dado el número de puntos, empieza el partido en el escenario elegido anteriormente.

Los gráficos de los entornos están muy bien hechos. Tienen toda clase de detalles, como alcantarillas que cuando bota el balón sobre ellas se pierde el control, paredes pintadas, las puertas de las casas con su número y en general resultan atractivos a la vista. Los gráficos de los personajes no están tan bien; es difícil



distinguirlos en algunas ocasiones, ya que éstos no se diferencian más que en pequeños detalles.

Los movimientos están muy logrados, la pelota se mueve con un gran realismo; en los rebotes sobre el aro o el tablero se nota hacia qué lado va a ir, permitiendo ir al rebote; cosa que en otros resultaba imposible.

La táctica para vencer se basa en saber elegir los jugadores, defender bien en los ataques del equipo contrario.

El juego se presenta en una caja de cartón con dos manuales y el diskette para el juego. Un defecto encontrado es que sólo uno de los manuales está traducido al castellano, estando en inglés el que explica las características de los jugadores.

En definitiva, el STREET SPORTS BASKETBALL, es un juego recomendado para las personas que les guste el baloncesto. A pesar del pequeño fallo en el diseño de los personajes, en cuanto nos acostumbramos pasa totalmente inadvertido.

JAIME CIFUENTES

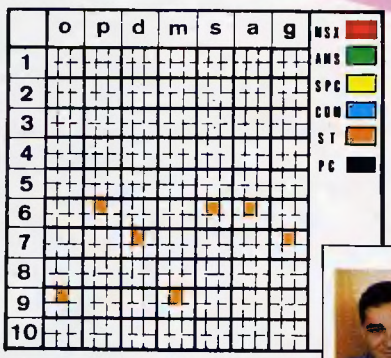
MIDI MAZE

IMAGINE-ERBE CINTA 875 PTS.

MIDI MAZE es otra concepción de juego, con él podemos jugar solos o en compañía de otros 16 usuarios y todos a la vez, ya sea por medio de un cable o bien por vía modem.

Tal vez esa sea su peculiar característica ya que por lo demás se asemeja mucho a cualquier otro tipo de juego existente en el mercado. Tu misión consistirá en coger todas las notas existentes durante todo el recorrido hasta llenar las notas del midimaze.

Al comenzar se te darán unas pautas a seguir para el comienzo del juego, si juega un solo jugador, aparecerá ante ti la palabra «SLAVE MACHINE» por lo que deberás pulsar la tecla ALT y S. Si por el contrario sois varios los oponentes, el ordenador lo analizará y aparecerá la palabra «MASTER MACHINE».



CONTROLES DE GEM

— LOAD: Mediante esta opción podréis cargar cualquiera de los laberintos que ya vienen programados de antemano.

— RESET SCORE: Podréis borrar todos los records existentes anteriormente.

— NAMES: Este control sirve para poner los nombres de los jugadores.

— PLAY: Como es lógico este comando sirve para poder empezar a jugar.

— QUIT: Sirve para salir del programa.

En otro orden de cosas existe otro submenú que sirve para aumentar la velocidad tuya, la de los enemigos, el número de vidas, número de equipos, control del salto, etc.

Cuando empezamos el juego, lo primero que aparece ante nosotros es el dibujo de un laberinto visto desde arriba, a continuación pulsando la barra espaciadora, aparecerá un laberinto tridimensional donde los efectos de movimiento de las bolas son inmejorables.

Hay que señalar la digitalización del bote del muñeco, ya que parece un muelle auténtico.

Tal vez la única pena haya sido el no poder probar este juego entre varias personas ya sea por vía modem o por vía midi, ya que no disponíamos de los aparatos correspondientes; sin embargo, esperamos poder hacerlo pronto.

Al hablar con ATARI, se nos ha informado sobre unos concursos que próximamente se harán aquí con la participación de todos los usuarios de este programa. Ya os tendremos informados al respecto.

¡¡ANIMATE!!

¿Eres programador, conoces el código máquina del Z80, 68000 y 8088? Entonces, no lo dudes, ponte en contacto con GENESIS y trabajarás con nosotros en la creación de juegos comerciales. Tus amigos estamos en:

C/ Tomás López, 3 - 6.º
28009 Madrid
Teléf.: (91) 401 77 54

XENON

DRO SOFT
DISCO
4.700 PTS.

Melbourne House nos presenta el mejor juego de marcianitos del momento, XENON, con una calidad gráfica impresionante.

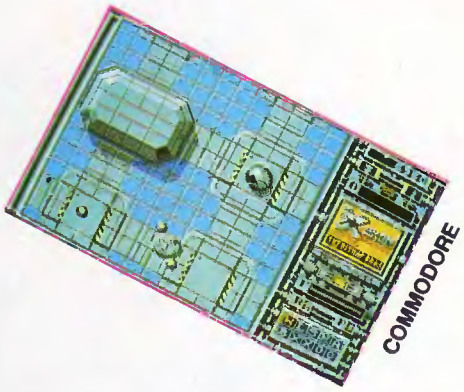
Eres un miembro de la Federación, recién salido de la academia, deberás acudir en solitario a una misión en ayuda de tu capitán Xod, que se había infiltrado como espía en el corazón del imperio alienígena.

Deberás atravesar cuatro sectores plagados de miles de variados enemigos cuya única misión será destruirte a cualquier precio, para ello cuentas con dos tipos de naves: una es una especie de tanque para los desplazamientos en el suelo y la otra un rápido caza, que te servirán, cambiando rápidamente entre ellos, para destruir a tus amigos, ya que algunos tienen bases en tierra y otras están en lo alto.

Pero no todo son inconvenientes, al destruir a algunos aliens aparecen células de poder que aumentan en gran medida nuestra fuerza destructiva, confiriéndonos distintos poderes según del tipo que sean:

A) Escudo de fuerza temporal.
F) Combustible.
H) Misiles buscadores temporales.
L) Láser.
G) Balas normales.
P) Alarga el alcance de nuestros disparos.
R) Da velocidad a la nave de tierra.
S) Dispara lasers a los lados.
W) Arma las puntas del ala.
Z) Bombas con varias cabezas.
B) Sombras indestructibles que disparan contigo.

Con todo este arsenal de armas, no parece muy difícil acabar con tus enemigos, pero no todos son tan fáciles de liquidar; en la mitad y el final de cada sección nos enfrentaremos a un centinela que aumentará de tamaño y poder destructivo, según avancemos por los cuatro sectores. Estos centinelas no sólo tienen un aspecto terrible, sino que además lo son; sólo tienen un punto vulnerable que deberemos machacar concienzudamente antes de destruirlos, pero teniendo mucho cuidado de no tocarlos, ya que el simple roce es letal.

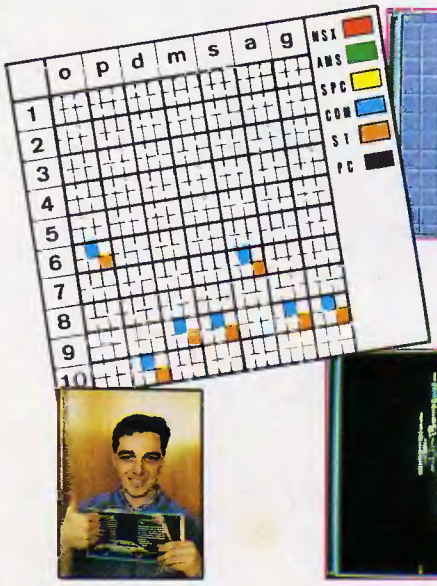

COMMODORE

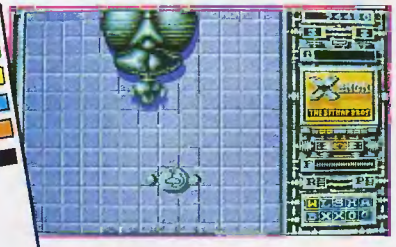
Tú sabes que es una misión imposible, los alienígenas son innumerables y sabes que una vez que penetres en su planeta no regresarás. Es sólo cuestión de tiempo, pero no puedes abandonar a tu capitán, lucharás hasta la última gota de tu sangre para defender el honor de la Federación. El capitán Xod es consciente del sacrificio que realizas por él e intenta animarte anunciando el sector en el que estás por tu monitor, con una animación y su voz digitalizada.

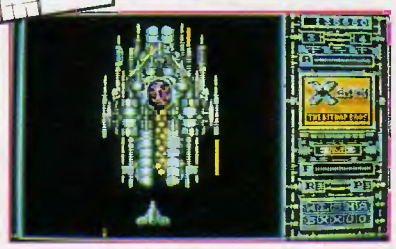
COMENTARIO

Es un juego lleno de acción que te mantiene constantemente en tensión gracias a su gran velocidad y a los numerosos enemigos que aparecen en pantalla, lo que le convierte en un juego de gran dificultad y mucha adicción.

El scroll es muy suave y los gráficos y diseño de los enemigos son soberbios, sólo el sonido no está a la altura de los demás ya que aunque es bueno, resulta un poco monótona. Pero esto no estropea la impresión general del juego, ya que cada vez que acabas una partida cuesta convencerse de que no tienes que introducir cinco duros para continuar jugando.

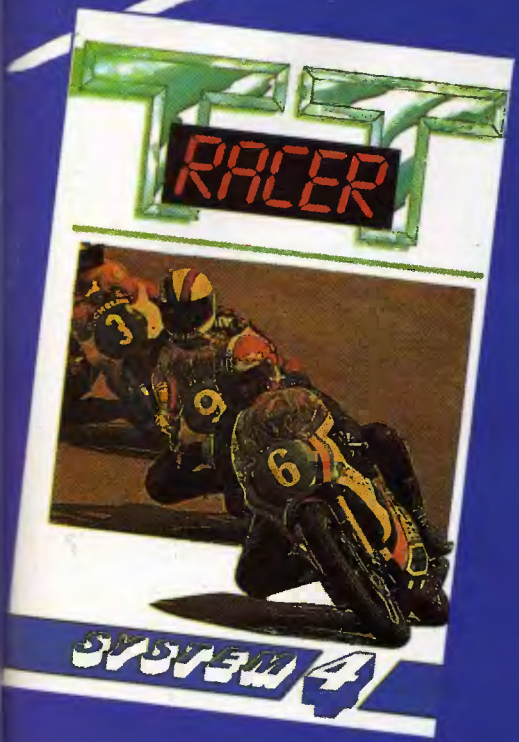


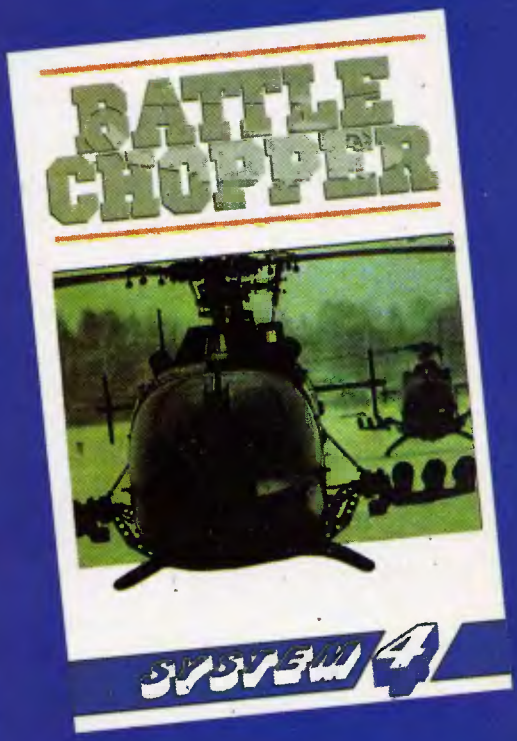

COMMODORE

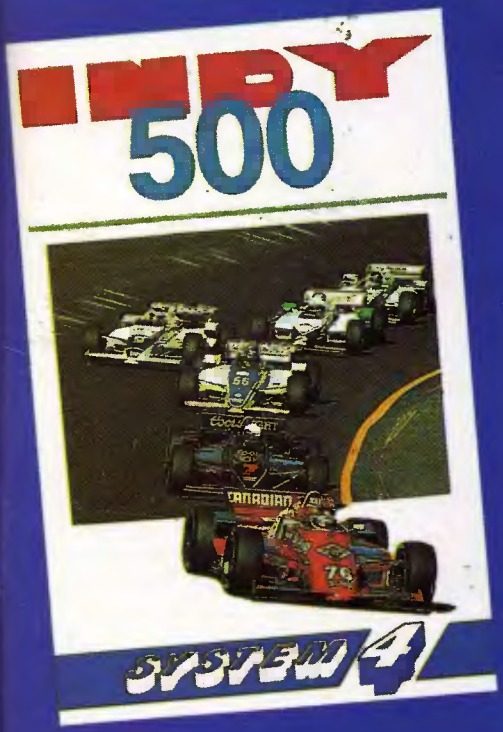

COMMODORE

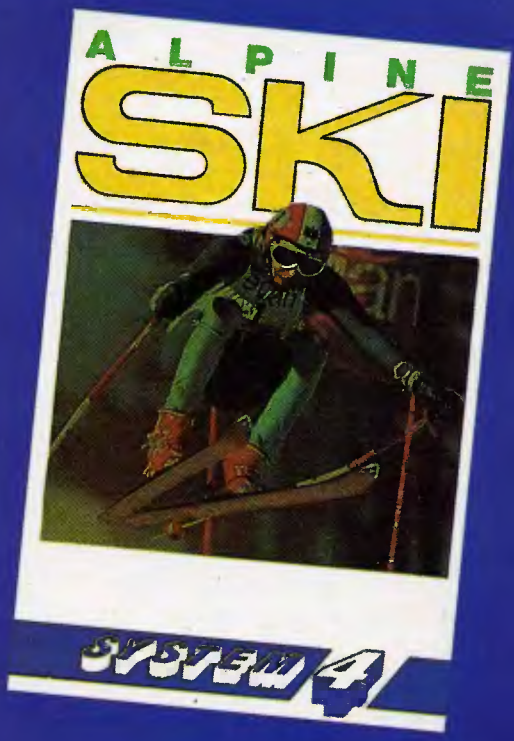
J. JOAQUIN LOSAS

Emeeseequis









PONTE EN MARCHA.

SYSTEM 4

SYSTEM 4 de España, S.A. - Francisco de Diego, 35 Telef.: 450 44 12 - 28040 MADRID

J. JOAQUIN LOSAS

AMIGA 500: EL AMIGO PARA TODO

COMMODORE ATACA DE NUEVO

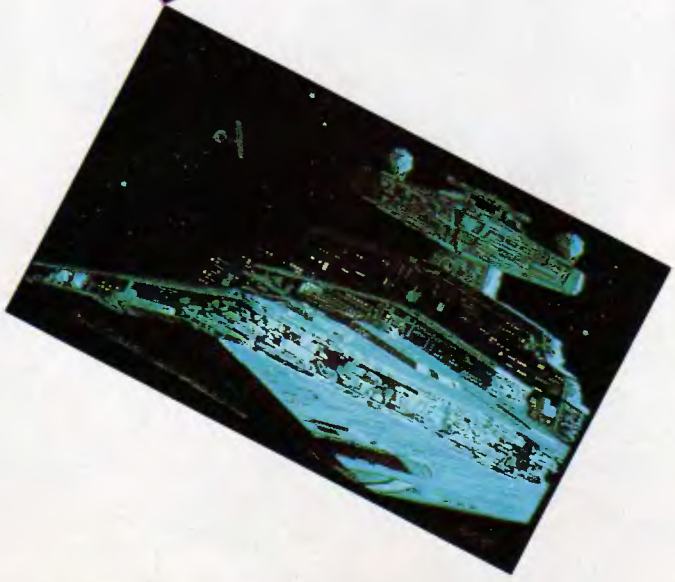
Después del gran éxito del Commodore 64, Commodore se durmió en los laureles hasta ahora, que ha salido de su letargo de la forma más espectacular que podía hacerlo, creando la familia Amiga, la gama de ordenadores con más posibilidades del mercado.

El Amiga 500 es el hermano pequeño de esta fantástica y poderosa familia con los que sólo se diferencia en las posibilidades de ampliación y en la memoria de salida.

DISEÑO:

Su aspecto exterior está basado en el del C-128, aunque algo mayor debido al mayor tamaño de los circuitos del Amiga y a la unidad de disco incorporada, que hacen del Amiga 500 un ordenador muy compacto. El teclado es muy profesional, tiene 94 teclas, teclado numérico separado y cursores separados, muy parecido a los teclados de IBM. En el costado derecho se encuentra la unidad de disco de 3,5 pulgadas que, gracias al formateo del Amiga, llega a tener una capacidad de 880Kb. El costado izquierdo está ocupado por el bus de expansión, los demás conectores están en la parte trasera del aparato, que está bien provisto de ellos.

Cuenta con dos ports de ratón y joystick, las salidas de sonido estéreo, la conexión para otras unidades de disco, el interface RS232, el interface Centronics, la salida para monitor color, una salida de vídeo monocromo y la conexión al transformador, que aunque no es el mejor sitio, es donde se encuentra el interruptor de encendido.



INTERIORES:

El Amiga está gobernado por el microprocesador de mada, un 68000 de motorola, de 32 bits internos y 16 externos, que también incorporan los Macintosh y los Atari ST. La diferencia con estas otras máquinas es que en el caso del Amiga, el 68000 viene arropado por una serie de procesadores especializados (Paula, Denise y Agnus, principalmente) y por un sistema operativo multitarea que hacen que el Amiga no sólo sirva para todo, sino que sirva para todo al mismo tiempo («only the Amiga makes it possible!).

La memoria de salida es de 512Kb, que aunque pueden parecer más que suficientes, es conveniente ampliar a 1Mb para explotar todas las posibilidades de la multitarea.

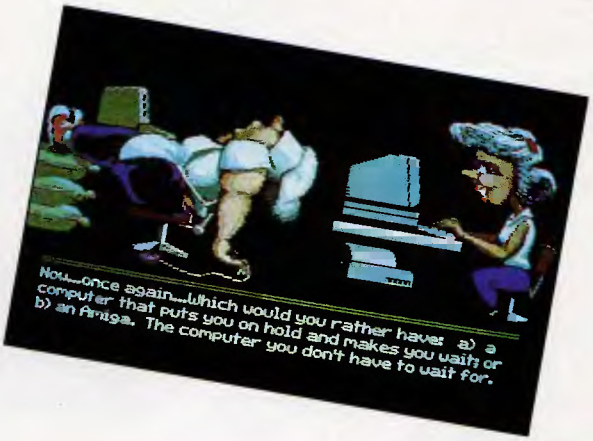
GRAFICOS Y SONIDO:

La extraordinaria capacidad gráfica se la deemos a Denise, el chip de vídeo, que nos brinda varios modos gráficos: 320 X 200 con 32 colores, de los 4.096 disponibles, 640 X 200 con 16 colores, 320 X 400 con 32 colores y 640 X 400 con 16 colores y la posibilidad de utilizar, en cualquiera de ellos, el modo HAM (HOLD-AND-MODIFY) que permite utilizar los 4.096 colores simultáneamente en la pantalla o el modo OVERSCAN, pensado para los profesionales del orden de 768 X 480, que es la utilizada por los vídeos. Estas opciones, junto a periféricos especiales como genlock y digitalizadores lo

digitalizadores lo convierten, por su bajo precio, en el ordenador ideal para aplicaciones de vídeo. La animación es otro punto fuerte del Amiga, ya que viene equipado con un blitter que permite mover las zonas de memoria donde se encuentran los gráficos a una increíble velocidad.

Respecto al sonido, Paula es el encargado de llevarlo a cabo, cosa que hace de forma muy eficaz, ya que produce cuatro canales de sonido estéreo con módulo de voz incluido y un filtro para el convertidor analógico/digital.

En cuanto al software, existen alrededor de 3.000 paquetes de software disponibles para el Amiga, parte de los cuales se empiezan a distribuir en España de forma oficial por casas como DRO Soft. La otra parte se puede conseguir pidiéndola a tiendas importadoras del estilo de 007 SOFT, de las que ya existen muchas. Y por si esto fuera poco, se ven complementados por los programas de los ordenadores a los que puede emular gracias a software como el transformer, que lo convierten casi en un PC.



PC-1640

Jaime Cifuentes

La aparición del 1512 supuso en su momento una gran revolución en el campo de los compatibles. Era una supermáquina con ratón, tarjeta gráfica incluida, color o tonos de gris, monitor y gran cantidad de memoria RAM. Pero todas las maravillas tienen fallos, en el 1512 eran dos: el ratón no era completamente compatible con el microsoft. No se podía cambiar la tarjeta gráfica por otra mejor, por ejemplo la EGA.

Amstrad, sorprendiendo al mercado presentó no hace mucho, un ordenador con todas las características del 1512 más unas importantes mejoras:

— Lleva una tarjeta compatible EGA, CGA, HERCULES y MDA.

— Esta se puede desconectar para poner otra mejor (PGA).

— Tiene los 640K de RAM de fábrica, con lo que no hay líos con las ampliaciones.

— Un precio, que para las características que posee es ridículo.

Para tener en otro compatible todas las características del 1640, hay que gastar bastante más.

Dado que lleva una EGA, el 1640 está indicado para todas las personas que manejen programas gráficos, aunque es igualmente bueno para cualquier otra actividad que se le quiera dar.

CARACTERISTICAS:

— La placa principal tiene un diseño más avanzado, contando con una gran integración. No es esa típica placa atiborrada de circuitos integrados, sino que tiene tres veces menos que los demás, con lo que a la larga los fallos aparecerán con una proporción tres veces menor.

— Dadas sus características, se puede afirmar que en él funcionarán los mejores programas más rápido y mejor que en el resto. Su rapidez se consigue con un microprocesador 8086 funcionando a 8MHz. Aparte de la velocidad, tiene sobre el 8088 la ventaja de que su BUS de datos es de 16 bits frente a los 8 bits del 8088.

— Al abrir el ordenador, se observan cuatro slots de expansión, aunque si se tiene un disco duro, uno de ellos está ocupado por el controlador.

— Con la inclusión del 8087 (coprocesador aritmético), el microprocesador se desprende de las tareas de cálculo en coma flotante, con lo que aumenta la velocidad.

— El interface RS-232 se utiliza normalmente para conectar un modem, conectarse con un ordenador que esté en la misma habitación o poner una impresora serie o plotter. El centronics tiene como único uso el conectar una impresora compatible con IBM PC que utilice la misma norma.

— En la parte superior de la unidad central hay un espacio para colocar cuatro pilas que mantienen constantemente en funcionamiento el reloj de tiempo real y para que no se borre la memoria de bajo consumo que contiene las características de inicialización, como pueden ser los colores de la pantalla, la velocidad del RS-232, tamaño del disco RAM, etc.; si no existiera esta RAM, habría que poner la hora cada vez que encendiéramos la máquina.

— El ratón, especialmente pensado para su uso con el GEM, permite un manejo intuitivo de la máquina, incluso para los principiantes.

— El teclado es igual al del 1512, es agradable al tacto y tiene una gran resistencia al uso continuado, siendo de una gran calidad.

— El controlador de vídeo, llamado IGA por los ingleses, es totalmente compatible con el estándar. El panel de microswitches indica qué tipo de monitor está conectado a la máquina. Los modos posibles y sus correspondientes resoluciones son:

- HERCULES: 750 x 350 pixels. Esta resolución no tiene color.
- CGA: 320 x 200 color. 640 x 200 blanco/negro.

• EGA: todos los modos de la CGA más el especial: 640 x 350 en 16 colores sobre una paleta de 64. En este modo, los caracteres pasan a estar formados en una matriz de 8 x 14, frente a los 8 x 8 de la CGA.

Lo mejor del controlador de vídeo es que se puede desconectar, aunque si ponemos otro monitor no podemos desconectar el que lleva, ya que la fuente de alimentación está alojada en el interior de éste.

— El ordenador viene con el MS-DOS 3.20, aparentemente idéntico al del 1512.

El GEM ha sufrido cambios. Se observa mayor velocidad en el manejo. Para hacer una prueba, lo pusimos en un 1512 y funcionó sin problemas, aunque en blanco y negro no reconoce la resolución especial del 1512.

Donde se observan mayores cambios es en el GEM PAINT, ahora más fácil y completo.

— En cuanto a compatibilidad, hemos probado todos los paquetes más importantes, como Lotus 123, Simphony, DBASE III PLUS, Framework II, etcétera.

Malintencionadamente, puse el autocad 2.6, que daba problemas en el 1512, observando que funcionaba a la perfección. Hemos incluido los tests de compatest y PC-TOOLS en su versión 4.11 de luxe.

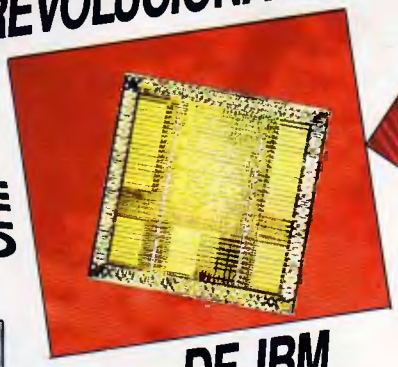
Finalmente, creemos que el 1640 es una máquina que puede abrirse un camino muy largo en el mundo de los IBM compatibles. Sus características, junto con su precio, hacen de él una alternativa a pensar.

PRECIOS:

Se puede adquirir con monitor Hércules, CGA, EGA. En el caso de elegir EGA, se pueden utilizar todas las funciones de la CGA.

1 Floppy mono: 139.000 + IVA.
2 Floppy mono: 169.000 + IVA.
HD 20 disco duro mono: 239.000 + IVA.
1 Floppy color CGA: 179.900 + IVA.
2 Floppy color CGA: 209.900 + IVA.
HD 20 floppy color CGA: 279.900 + IVA.
1 Floppy color EGA: 219.9000 + IVA.
2 Floppy color EGA: 249.900 + IVA.
HD 20 floppy color EGA: 319.900 + IVA.

REVOLUCIONARIO CHIP DE IBM



IBM FABRICA EL TRANSISTOR MAS RAPIDO DEL MUNDO

Los componentes de estos circuitos electrónicos de silicio son unos transistores que miden una décima de micra (mil veces más pequeños que un cabello humano). Su capacidad de activación y desactivación es de 75.000 millones de veces por segundo, siendo su velocidad de conmutación más del doble de la velocidad anteriormente alcanzada por los transistores convencionales de silicio, que son los elementos básicos para el funcionamiento de un ordenador.

Estos transistores, con una anchura equivalente tan sólo a unos cientos de átomos, son aún experimentales, en cuanto que existen numerosos y complejos problemas que resolver antes de poder fabricar chips completos que aprovechen al máximo las ventajas que estos componentes ofrecen.

En el futuro, estos dispositivos permitirán fabricar máquinas del tamaño de los ordenadores personales actuales, pero capaces de ejecutar aplicaciones tales como el pronóstico metereológico o el reconocimiento continuo de voz.

IBM se ha propuesto continuar siendo el líder en la investigación informática mundial, por eso en sus estudios ha diseñado el chip lógico para el controlador IBM 3745, el más moderno y denso en su género. Con una capacidad de más de 40.000 circuitos y un tamaño de cerca de 9,4 mm, posee una velocidad de 900 billonésimas de segundo.

El chip aloja circuitos patrones con la anchura de sólo una millonésima de metro, alrededor de la centésima parte del grosor de un folio. Este nuevo chip es del tipo ASIC (aplicación específica de circuitos integrados).

Con estas características se convierte en el de más capacidad del mercado, ya que triplica la de cualquier otro chip lógico IBM ASIC.

SUPER OFERTA PHILIPS

No es nuevo para nadie que los ordenadores P.C.s, en los últimos años han dejado de ser máquinas al servicio de la gestión empresarial y que estos ordenadores están empezando a invadir los hogares como elementos de ocio o aprendizaje para varios miembros de una misma familia.

Sin embargo, un P.C. con las capacidades suficientes como para satisfacer las necesidades de todos, era hasta ahora, algo muy caro.

Philips ha venido a romper con este viejo concepto presentándonos una gama de equipos que reúnen unas muy elevadas prestaciones a un precio totalmente asombroso.

La gama NMS 9100 es un producto de una tecnología únicamente alcanzable por una gran empresa como Philips.

Lo primero que nos sorprende, al retirar la carcasa del ordenador, es la total integración de los circuitos en una placa. Tenemos así libres cuatro de sus cinco slots de expansión, ya que uno de ellos está ocupado por una placa de medio tamaño correspondiente a la tarjeta de vídeo, la cual incorpora varios modos de pantallas diferentes (compatible CGA, y HERCULES).

En la placa base están instalados ya los circuitos y la salida R.S. 232 para comunicaciones, o bien, para la instalación de un ratón tipo standard.

Otra importante innovación dentro de estos aparatos, son sus unidades de almacenamiento de 3,5" capaces para 720 KB formateados, de acuerdo con la evolución de este mercado; así este tipo de unidades.

Otro aspecto destacable, es la alta compatibilidad de esta serie 9100 y la posibilidad de alterar su velocidad de proceso de 4,77 a 8 Mhz. desde el software, lo cual permite la ejecución de todos los tipos posibles de programa.

No conforme con la belleza estética y el bajo precio de esta serie (145.000 ptas. configuración mínima), Philips apoya su lanzamiento con una sensacional oferta, el regalo de una impresora con la adquisición de cualquier configuración de uno de estos ordenadores durante los meses de mayo y junio.

Sin duda alguna, los NMS 9100, constituyen una aportación más de Philips al mundo de la microinformática y a la introducción de ésta en los hogares.

Prueba de esto es el enfoque de la compañía de cara a la comercialización de estos equipos que van a ser distribuidos en la misma red de ventas, en que lo son los populares MSX. Simultáneamente se ha lanzado la VIDEOWRITER, un procesador de textos tan fácil como una máquina de escribir. Lleva incluido todos los periféricos, por lo que no es necesario añadir. costos elementos para aumentar su capacidad.

Su pantalla permite ver con facilidad, todo cuanto se está escribiendo, con cualquier variación que se efectúe. Presenta un área separada con los mensajes de ayuda y menús de opciones, que se muestra constantemente.

Un elemento importante, es el diccionario que contiene el programa procesador, para la comprobación ortográfica, así como la impresora incorporada en el interior del Videowriter. Su teclado separable, favorece la comodidad de uso en cualquier lugar y posición.

Si lo tuyo es la música y tienes un MSX, estás de suerte. *PHILIPS* ha creado para ti un equipo tan profesional como fácil de manejar:

MUSIC MODULE Y MUSIC CREATOR

El MUSIC MODULE es ideal para aquellos de nosotros que, sin tener conocimientos musicales, queramos divertirnos interpretando música con sonido profesional desde el principio. Consta de un cartucho cuyo componente principal es un sintetizador Yamaha de FM de nueve canales con sesenta sonidos prefijados y veinte pistas de apoyo, de estilos tan dispares como pop y clásico. Este sintetizador controla las tres operaciones principales que puede realizar el MUSIC MODULE: la ya mencionada de ser un sofisticado sintetizador de FM (modulador de frecuencia); poder registrar cualquier sonido e introducirlo en una composición musical gracias al muestreo de sonido y al micrófono incorporado; y ser una interface MIDI (conexión standard para los instrumentos musicales) que nos permite comunicarnos con instrumentos electrónicos provistos de MIDI.

Pero si además de querer pasar un buen rato con la música digital que produce, queremos trabajar en serio en componer y grabar temas, necesitaremos el otro equipo creado por PHILIPS, el MUSIC CREATOR, un completísimo programa en disco de creación musical que viene acompañado de un teclado electrónico totalmente profesional, con 61 teclas y cinco octavos musicales.

Este paquete nos permite crear nuevos y únicos sonidos y componer tu propia música utilizando los nueve canales de sonido, algo que sólo los más avanzados sintetizadores polifónicos permiten, controlando, además, 16 canales de MIDI. El software es un programa en disco con menú de iconos que contiene dos módulos separados: Sound Creator y Composer.

Al seleccionar el Sound Creator podremos utilizar el Voice Perfector, que nos permitirá crear nuevas voces cambiando el sostenido, brillo y color y volumen de cualquiera de los sesenta sonidos prefijados, con lo que podrán ser almacenados en disco. El muestreo de sonidos es otra de sus funciones, con la que se perfecciona el muestreo sonoro del MUSIC MODULE, eligiendo el equilibrio óptimo entre velocidad (la calidad del sonido) y la duración del muestreo, así como cambiar los puntos de puente del sonido para conseguir interesantes efectos a utilizar el secuenciador de muestreo para definir tus propios ritmos de percusión mediante los sonidos de batería muestreados.

El módulo Composer te ayudará a componer tus propias melodías y secuencias de acordes de acompañamiento con el ritmo que tú elijes. El registro de la música se puede hacer en tiempo real («en directo»), con lo que el Composer se emplea como teclado electrónico y polifónico de nueve notas con acompañamiento rítmico y posibilidades de teclado doble. La música también se puede registrar nota por nota en el modo «step time», controlando las notas, silencios, tresillos, notas con puntos, notas ligadas y acordes, utilizando, además, una gran cantidad de signos de repetición.

Este equipo musical es de gran calidad y viene bien acompañado de manuales y una amplia biblioteca de sonidos y melodías que dan buena muestra de sus capacidades, así como un libro con 101 partituras de canciones muy actuales con sus letras (Tina Turner, Madonna, Bruce Sprinting, etc.). En conclusión, el MUSIC MODULE y el MUSIC CREATOR son dos equipos con una excelente relación calidad-precio-prestaciones que sirve tanto a los más inexpertos masacramarcianos, como a los más afamados profesionales, y no olvidemos el tacto y la excelente calidad del teclado.

J. J. LOSAS

PC

JAIME CIFUENTES

PC-TOOLS 4.11 DELUXE

Dentro de las utilidades para el MS-DOS hay dos bien definidas: las Norton y las Pc-Tools, estas últimas con menos fama, pero a mi gusto bastante mejores. En esta versión se observan cambios que iré comentando poco a poco.

El inicio: al empezar, podemos elegir hacerlo residente con sólo poner el parámetro /R150 junto con el nombre. El número indica la cantidad de RAM que se le deja para funcionar, teniendo en cuenta que cuanta más memoria se le dé, más rápido funcionarán las utilidades de disco, pero si le damos demasiada, los programas que utilicemos a la vez que él, no tendrán mucha memoria disponible. Una vez hecho esto, se activan todas las veces que queramos con la pulsación de las teclas Ctrl y Esc.

FUNCIONES:

Están divididas en dos:

a) Para ficheros.
b) Para disco en general.

A) UTILIDADES DE FICHERO:

C: Copia los ficheros seleccionados mediante el cursor de la unidad actual a la indicada.

M: Cambia de sitio el/los ficheros seleccionados. Es igual que la opción C, sólo que borra el fichero origen una vez realizada la copia.

F: Busca un fichero por todo el disco, buscando en todos los subdirectorios que existan; una vez encontrado, indica dónde se halla en ese momento.

R: Cambia el nombre a un fichero.

D: Borra los ficheros seleccionados.

O: Compara ficheros; si hay alguna diferencia, lo indica con un mensaje.

V: Verifica un fichero en busca de errores.

E: Visualiza en hexadecimal y en ASCII, el contenido de un fichero. Permite modificarlo en cualquiera de los dos formatos.

A: Cambia los atributos de un fichero, que pueden ser: sistema, oculto, sólo de lectura y archivo. Hay que tener en cuenta que el atributo de sistema, sólo se puede poner al COMMAND.COM, al CONFIG SYS y ficheros llamados por él y al AUTOEXEC.BAT. Cualquier fichero oculto es ejecutado igual que uno que aparezca en el subdirectorio.

W: Al elegir esta opción, entramos en un sencillo editor de texto con las típicas opciones de borrar, cortar, pegar, etc. Es muy recomendable para ficheros BAT y de texto, que necesiten ASCII. Si al almacenar un fichero, existe otro con el mismo nombre, crea un BAK con el antiguo, lo cual es muy útil en el caso de que necesitemos la versión antigua debido a una equivocación.

P: Pasa por impresora el/los ficheros seleccionados. Sólo sirve para texto.

L: Lista por impresora el director actual.

S: Ordena los ficheros alfabéticamente por nombre, extensión, longitud o fecha. El resultado no afecta al disco.

H: Es una pequeña ayuda de los comandos.

ENTER: Selecciona un fichero y le da un número de orden.

F1: Quita un fichero de la lista de selección.

F2: Cambia el formato del directorio.

F3: Pasa a las funciones de disco.

F10: Cambia la unidad y subdirectorio actual.

SYNTAX ERROR

C/ Rosario Pino, 6 - 11 °C
Madrid

B) FUNCIONES ESPECIALES Y DE DISCO:

C: Copia discos enteros, siempre y cuando no estén protegidos; normalmente, al copiar un disco protegido, no da errores, pero al intentar ejecutar el programa, éste avisa de que es una copia y por tanto no funciona.

O: Compara discos enteros.

F: Busca un fichero especificado por el disco, admite comodines (*.* y ???).

R: Cambia la etiqueta al disco.

V: Verifica todos los sectores en busca de alguno que esté defectuoso, si lo encuentra, pregunta si debe marcarlo como no utilizable y continúa la búsqueda.

E: Permite la modificación en ASCII o Hexadecimal, de algún sector del disco.

M: Da un gráfico en el que se indica el espacio ocupado por los ficheros, los sectores defectuosos y la localización, de cada uno de ellos.

L: Pasar por impresora el directorio actual con todas sus características.

N: Formatea el disco en el formato seleccionado: a) doble cara, 9 sectores por pista; b) doble cara, 8 sectores por pista; c) simple cara, 9 sectores por pista; d) simple cara, 8 sectores por pista. En el caso de que encuentre algún sector en mal estado, lo marca como defectuoso e indica la cantidad de memoria masa disponible.

D: Permite crear, borrar, trasladar, etc., cualquier subdirectorio que le indiquemos.

U: Sirve para quitar la marca de borrado de algún fichero que hayamos «deleteado» por equivocación.

I: Da información sobre el hardware instalado, memoria, sistema operativo, velocidad, etc.

P: Aparca las cabezas del disco duro en caso de que haya que transportarlo. Si no se hace, se corre el peligro de estropearlo.

H: Sistema de ayuda sobre los comandos.

F3: Sistema de ayuda sobre los comandos.

F10: Cambia la unidad actual y pasa al menú de ficheros.

ESC: Termina la sesión de PC_TOOLS.

UTILIDADES SUPLEMENTARIAS:

PCSETUP. COM: Este pequeño programa instala el disco del PC TOOLS en el subdirectorio del disco duro que se le indique. También sirve para poner en funcionamiento las utilidades CACHE y MIRROR en el disco de arranque, que puede ser flexible o duro.

PC-CACHE. COM: Crea una memoria intermedia que sirve como un buffer de disco. Con ello se consigue un mejor rendimiento de la unidad de disco.

MIRROR. COM: Crea una copia del área de sistema, del directorio y FAT. En el caso de que la FAT se estropee, se puede recuperar mediante el programa REBUILD.COM.

REBUILD.COM: Sirve para recuperar el área de sistema, directorio y FAT de un disco. Sólo funciona si antes se ha ejecutado MIRROR.COM.

PC-FORMAT.GM: Formateador de discos. Admite todos los parámetros normales, es decir, sistema, una cara, etc. Tiene dos ventajas sobre cualquier otro:

— Es mucho más rápido.
— Funciona sobre cualquier MS-DOS.

COMPRESS.EXE: Es una utilidad para el mantenimiento de discos. Da información sobre el estado de los ficheros o verifica todo el disco entero. La opción comprimir, pone todos los clusters de un fichero seguido, con lo que se gana velocidad; cuando comprime deja todo el espacio libre al final del disco y borra los sectores libres de todos los posibles datos que anteriormente se puedan haber alojado en ellos.

PCBACKUP. EXE: Sirve para hacer copias de seguridad del disco duro en diskettes. Hay que tener en cuenta que uno de 20Mb utiliza unos 60 diskettes, por lo que más vale hacer copias sólo de lo más importante.

PCRESTOR.EXC: Recupera el disco duro de los discos creados con el PCBACKUP.EXE. El disco duro pierde todos los datos posteriores a la creación de la copia de seguridad.

Deseo suscribirme a los 11 números anuales SYNTAX ERROR por sólo 2.500 ptas.

El importe lo haré efectivo:

☐ Giro postal número .....
☐ Por talón nominativo adjunto .....
☐ Contra reembolso a la recepción del 1 er ejemplar, más gastos de envío. .....
Deseo suscribirme a partir del número .....
(inclusive)

Nombre y Apellidos .....
Domicilio .....
Ciudad .....
Fecha .....

Teléfono .....
Firma .....
En el caso de que mi suscripción sea una de las 200 primeras, el juego de **DRO** que deseo recibir es
..... y mi ordenador es .....

El terror de la jungla.....
PROEIN SOFT LINE
EMOCIONES DE OTRA GALAXIA
SCHWARZENEGGER
PREDATOR
TM
PREDATOR
PREDATOR
ACTIVISION
©1987 Twentieth Century Fox Film Corp. All rights reserved
Trademarks owned by Twentieth Century Fox Film Corp
and used by Activision Inc. Under Authorisation.
Disponibles con:
COMMODORE
SPECTRUM
AMSTRAD (cass./disco)
EN TIENDAS ESPECIALIZADAS Y GRANDES ALMACENES
Distribuidor en Cataluña por: DISCOVERY INFORMATIC, C/ Arco Iris, 75 - BARCELONA Tels. 256 49 08/09
PROEIN
Velázquez, 10 - 28001 Madrid - Tels. (91) 275 22 08/09

DINAMIC SE PASA A DRO SOFT

En estos últimos meses se han llevado a cabo unas negociaciones que van a marcar un cambio en el panorama del software español.

Según nos han informado fuentes fidedignas, Dinamic, no estaba muy conforme con los resultados obtenidos en la distribución de sus últimos productos a través de la compañía Erbe. Por ello en un principio, pensó en una distribución propia, aunque posteriormente, vio la posibilidad de que esa distribución la realizara otra casa de todos conocida, DRO.

En unas largas conversaciones con esta compañía, se propone efectuar un acuerdo por seis meses, que abarcaría hasta el próximo mes de septiembre, pero DRO no está conforme con este plazo y propone otra alternativa, finalmente aceptada por ambas partes, un contrato por dos años prorrogable, en el que se incluiría la compra por parte de DINAMIC, del 20 por ciento de las acciones de DRO, así en el catálogo de esta última, aparecerán a partir de ahora, los productos DINAMIC.

Durante ese mismo período de negociación, la empresa inglesa FIREBIRD tradicionalmente distribuida en España por DRO, pasa a utilizar los servicios de ERBE. Pero esta pérdida, es ampliamente compensada por los resultados del acuerdo, en cuanto que el volumen de ventas de Dinamic es muy alto al comercializar sus productos fuera de España, con lo cual, a pesar de lo que en un principio se pensaba, las previsiones de facturación harían que DRO representara el 30 por ciento del mercado de software español.

Como campaña inaugural de esta nueva etapa de colaboración, se ha lanzado una promoción enfocada a las tiendas que compren una determinada cantidada de los productos de estas compañías. Así, se efectuará el sorteo de un coche BMW, celebrando ante notario, en el próximo mes de septiembre.

El resultado de este acuerdo, modificará ampliamente tanto la oferta de software, como el panorama de las empresas distribuidoras españolas, dentro y fuera de nuestras fronteras.

ENTREVISTA

Carlos Granados (Charly), Fernando Grada y Jorge Granados hermano de Carlos, son los componentes del equipo de ZIGURAT con los que charlamos a continuación.

La zona de encuentro o lugar donde ellos trabajan, está decorada muy a lo español, por una parte un gran abanico rojo y como mascota un loro.

¿A qué se debe la diversidad de etiquetas que dispone ZIGURAT, Made in Spain, H2O, Arcadia. Acaso son sellos de calidades diferentes?

La verdad es que la historia es un tanto compleja, ZIGURAT nació como una distribuidora cuyos miembros eran los mismos que Made in Spain, pero la cosa fue mal y se le dejó a Erbe la distribución de nuestros juegos. Erbe vende todo lo que quiere, es un gran monopolio.

Respecto a la segunda pregunta, no es que tengamos diferentes sellos de calidad, es que nos gusta mucho respetar a los programadores y no les cambiamos el nombre, es algo como lo que hace Erbe, distribuye Imagine, Ocean, etc., pero los programas llevan los sellos de Erbe. Cosa aparte es H2O, formado por un solo integrante, Jorge Granados (hermano de Charly), que llevaba el proyecto por su cuenta, y que cuando termine lo mismo se incorpora a Made in Spain.

¿Cuál es el ordenador que más os gusta?

La respuesta es inmediata e idéntica, Charly, Jorge y Fernando, sin lugar a dudas el Commodore Amiga. Es un gran ordenador con unas características muy interesantes.

¿Qué os parecen los nuevos ordenadores Amiga, ST y PC?

En cuanto al PC, nos interesa bastante, responde Fernando, está pegando muy fuerte y la realización de programas para éste, no varía mucho de una conversión, el 8060, no es muy difícil y se pueden pasar datos del Z-80, apoya Charly.

Sin embargo, la realización de programas para Atari ST y Amiga son ya otra cosa. El programa debería ser programado totalmente y es que con estas máquinas hay que aprovechar todo su potencial y los gráficosa son increíbles, afirma Fernando.

¿Cuál es el ordenador que más os gusta para programar y cuál consideráis más fácil?

El Spectrum, con toda seguridad, afirman los componentes de ZIGURAT. Primeramente programamos en el Spectrum y luego realizamos las diferentes versiones en MSX y Amstrad, responde Fernando Rada (el más animado de los entrevistados).

¿Qué os parece el PCW?

La verdad, es una máquina muy interesante, especialmente ideal para redactar cartas y usarla como procesador de textos. Pero en lo que se refiere a realizar juegos en él, no nos interesa para nada, no tiene muchas salidas que digamos, y menos con la bajada de los PC's.

¿Qué opinas del Plus III, y el Spectrum en general?

Es una basura, responde Carlos (las sonrisas quedan flotando en la habitación).

El modo de edición es una chapuza, pero puede resultar interesante debido a la «compatibilidad» existente entre la unidad de discos del Plus III y del Amstrad.

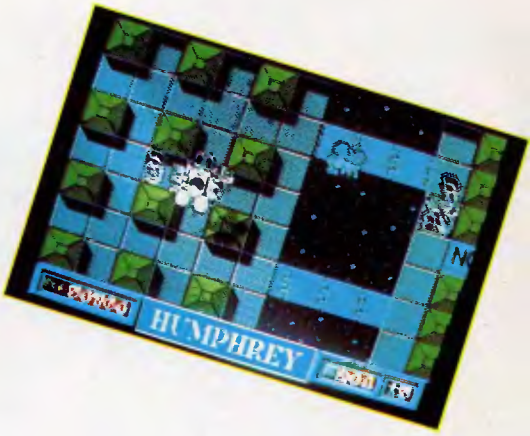
Suponemos que con el tiempo todos estos ordenadores, Spectrum, Amstrad, MSX, etc.; ordenadores de 8 bit, irán cediendo ante la avalancha de los grandes ordenadores de 16 y 32 bits (Amiga, ST, PC's).

¿Volverá a la vida nuestro amigo Fred?

Pues seguramente sí, de manera que cuando terminemos el París-Dakar podamos ponernos en funcionamiento al respecto.

Se realizarán dos juegos que serán la segunda parte del Fred, y la segunda parte del Sir Fred, con más movimientos y más acción.

¿Cuál es la casa de Soft que más os ha impresionado?



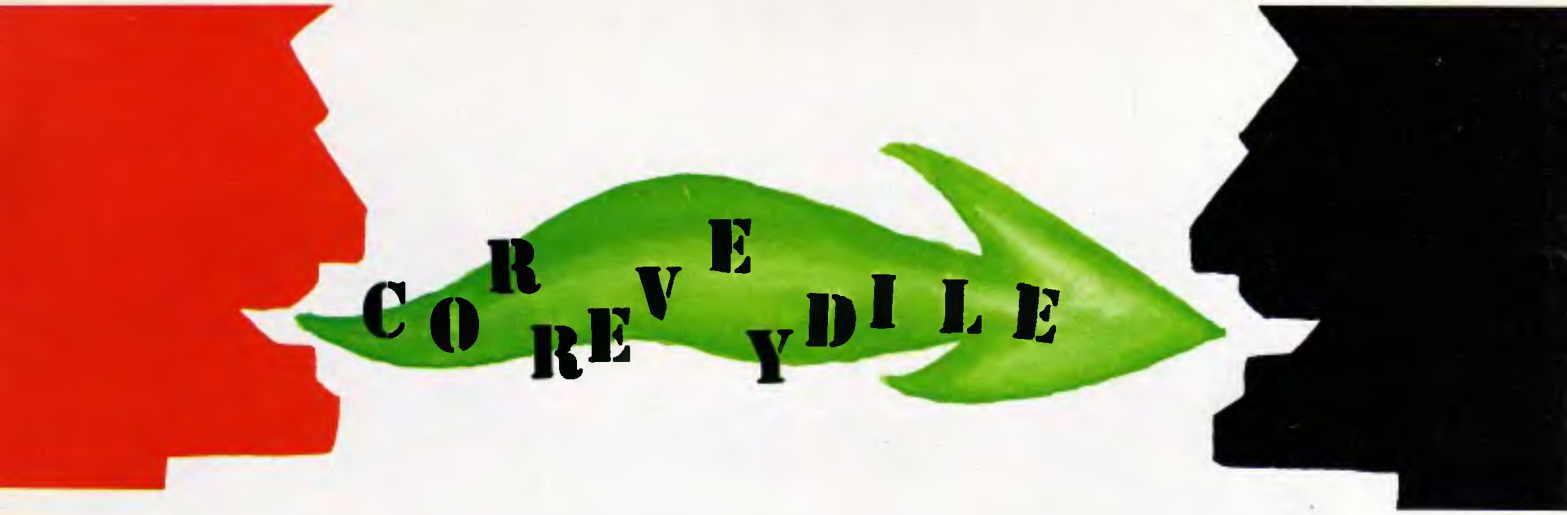
Ultimate, es la casa por excelencia, hace tiempo, cuando vimos por primera vez el Jet Pack, nos quedamos alucinados con su carátula observándola como una obra de arte. Sin embargo, parece ser que ahora se dedican a realizar programas para consolas de vídeo-juegos y se están forrando.

¿Cómo estáis en el equipo?

Pues se ha visto ligeramente alterado, Paco Menéndez se ha marchado a Opera, y Camilo Cela está acabando unos trabajos, suponemos que volverá cuando acabe.

También está aquí Jorge Granados (hermano de Charly), integrante único del sello H2O y está realizando su primer programa Humprey (un juego verdaderamente simpático y de sencillo manejo).

FRANCISCO J. PAZ
LUIS JORGE GARCIA



MSX

He adquirido recientemente un ordenador SONY HB-F9S MSX-2.

Tengo una duda que quisiera plantear: tengo juegos para el MSX HB-20p en cinta. ¿Qué tengo que hacer para que estos juegos entren en el ordenador MSX-2 HBF9S?

J. Gandía (MALAGA)

Son muchas las cartas que hemos recibido pidiéndonos que aclarásemos este problema. La compatibilidad de los MSX 1 con los MSX 2 deja mucho que desear. En muchos casos, sin embargo, si además a eso le añadimos la poca experiencia que tienen muchos usuarios con estos ordenadores, nos da una compatibilidad en muchos casos nula. A continuación, van una serie de pasos en vuestros ordenadores MSX 2:

— Desconectad la unidad de disco y aumentad en 1 Kb. la memoria de vuestro ordenador. Esto se consigue pulsando simultáneamente las teclas SHIFT y CTRL. Esto deberá hacerse nada más encender el ordenador.

— Colocáis los siguientes pokes, según sea vuestro modelo de ordenador.

— MITSUBISHI poke-1,170
— PHILIPS poke-1,170
— SONY poke-1,255

— A continuación deberéis cargar el programa desde cinta. Si, por el contrario, quieres cargar algún programa desde disco, en vez de pulsar SHIFT y CTRL, pulsa sólo CTRL, y continúa con los siguientes pasos.

AMSTRAD

¿Cómo se puede cargar un juego que se supone está protegido. Se puede hacer, o es ilegal?

Juan Pedro Castro.
Linares (JAEN)

Podrás sacar una copia de seguridad de un juego, siempre y cuando sea para tu uso personal. Sólo así será legal. Para grabar programas necesitas un copión, ue puede ser de software y hardware. Los más eficaces son estos últimos, aunque también son los más caros. Entre ellos, tienes uno de fabricación nacional, el Transtape Amstrad.

¿Al Amstrad 464 se le puede conectar un periférico de floppy disc? ¿Se puede poner un diskette con el mismo lenguaje que para un PC 1512 de dos unidades floppy disc? ¿Se necesita ampliar la rom?

Jesús Gómez.
Rentería (GUIPUZCOA)

Sí puedes conectar un floppy, lo mismo de 3'' que de 5¼ (formato utilizado por los PC, pero siempre y cuando le conectes un controlador de unidad de disco.

Los ficheros de los PC no son compatibles en ningún caso con los del Amstrad 464, con lo que el lenguaje utilizado por los floppys tampoco lo es.

SPECTRUM

Soy poseedor de un Spectrum 128K. ¿Qué ventajas tiene sobre el de 48K y el Spectrum + aparte de sus 128K?

Otra pregunta es si se pueden conseguir programas culturales o de informática y dónde, para mi ordenador.

¿Qué impresora se le puede acoplar?

José Luis García (CADIZ)

Las ventajas del 128 sobre el Spectrum 48K son:

- Tiene un chip de sonido, el AY 8912, que permite manejar tres canales de sonido independientemente con 8 octavas, con lo que podrás conseguir efectos sonoros idénticos a los que producen el MSX y AMSTRAD.
- Salida MIDI, para conectar cualquier tipo de instrumento musical con dicha salida.
- Salida RS232. Con ella podrás conectar cualquier impresora RS232 y comunicarte con otros ordenadores que utilicen el mismo sistema.
- Sonido por la televisión, con lo que el sonido tendrá mayor calidad.
- Disco RAM. Conseguirás el doble de memoria que la versión anterior.

Con respecto a tu última pregunta, te remitimos a Microbyte y seguro que te informará detalladamente.

Puedes acoplar cualquier impresora con salida RS232. Para realizar copias gráficas, necesitarás una compatible EPSON, a no ser que dispongas de un interface CENTRONICS, con lo que podrás conectar cualquier impresora CENTRONICS.

Commodore

PAQUETE ESPECIAL DE SOFTWARE PARA AMIGA®

1. SUPERBASE PERSONAL
2. LOGISTIX
3. MUSIC STUDIO
4. SUPER HUEY
5. CUATRO DISCOS DE DOMINIO PUBLICO DE GRAN DIFUSION

precio sólo 30.000 ptas.

Commodore, S.A. España.

COMMODORE, S.A. Príncipe de Vergara, 109 - 28002 Madrid Valencia, 49/51 - 08015 Barcelona

TRIBUNA ABIERTA

En esta sección, todos los lectores podréis escribir sobre aquellos temas que consideréis importantes; serán reflexiones personales que seguro crearán polémica y ante las cuales otros lectores podrán también manifestar su opinión en esta página.

También podéis enviar TRUCOS, COMICS, CHISTES, POKES... todo aquello que queráis enseñarnos a los amigos de SYNTAX ERROR.

LA REALIDAD ESTA AHI...

A finales de los 80 el reciente mundo de los ordenadores hacía eco en nuestra sociedad. Acababan de nacer las primeras máquinas que no sólo servían para sumar y hacer operaciones complicadas, sino que con ellas también se podía jugar y crear mundos llenos de fantasías.

Han pasado ocho años aproximadamente y la producción de software aún no ha parado, ya no son aquellos primeros años donde un solo juego hacía furor en nosotros; ahora cada poco tiempo aparecen varios títulos a la vez, se ha pasado de una sociedad de amigos a una sociedad consumista donde la casa de software que más juegos saca al mercado es la más famosa y la más atrayente.

En estos momentos los juegos no suelen venderse por lo buenos que sean, sino por razones de marketing, en muchos casos los programas son comprados por la calidad de la carátula del juego.

Anteriormente, los juegos se hacían entre un grupo de amigos donde todos se llevaban bien, uno de ellos ponía el ordenador, el otro ponía la impresora y los restantes las ganas y las ideas para trabajar. Actualmente, estos equipos están regidos por una cabeza visible, donde apenas los programadores se conocen y los roces entre ellos son continuos. Desde luego, esto no es así en todos los sitios, pero existen muchos casos.

¿A dónde hemos llegado?, ¿la informática se pensó en un principio como un gran monopolio donde se barajan cifras impresionantes...?

Mientras muchas personas, en su mayoría grandes empresarios, al comprobar que la informática daba mucho dinero, dieron un vuelco impresionante a la forma que hasta entonces se le había dado a este mundo. Eran personas que, en su mayoría, no tenían ni idea de qué iba el tema, sin embargo, dieron un impulso gigantesco al software.

Aún muchos de nosotros añoramos aquellas películas donde el protagonista era un muchacho de apenas 17 años que se introducía con su ordenador en otros más potentes e inocentemente hacía diabluras. Tal vez fueran un tanto fantásticas, pero reflejaban perfectamente el espíritu de los primeros programadores.

En EE.UU. aún podemos decir que muchos programadores viven así, reflejando el mundo de la informática de otro modo a como se vive aquí.

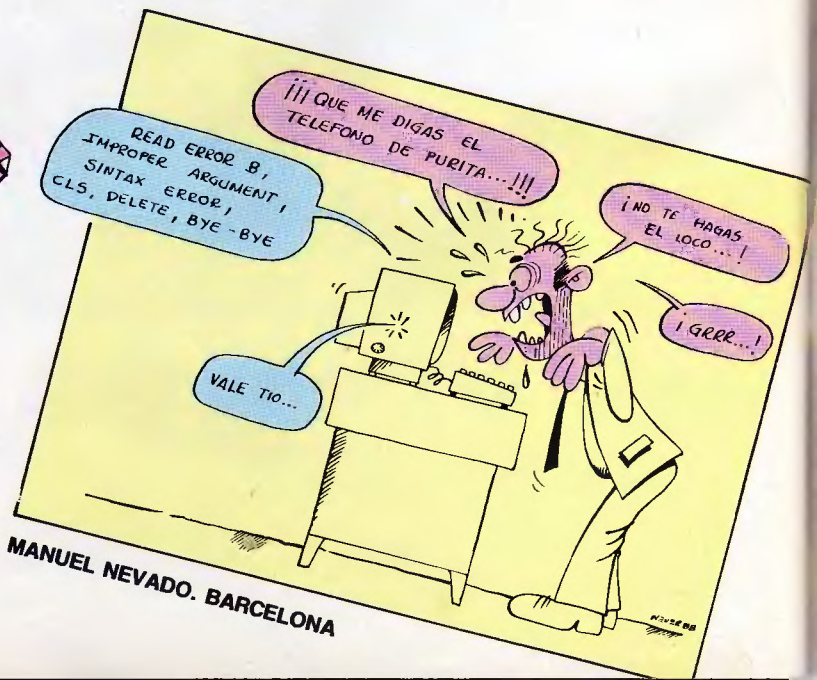
Desde 1980 hasta 1988 este mundo ha cambiado mucho. Para unos habrá mejorado, pero para otros muchos habrá empeorado, vosotros sois los que juzgáis, aunque a veces,

¡LA VERDAD Y LA REALIDAD DUELEN!

Soy un aficionado informático y he decidido enviaros un TRUCO, para obtener vidas infinitas para el SOLOMON'KEY:

Hay que redefinir las teclas y poner la palabra PROBE, pero al revés, o sea: EBORP. E inmediatamente podrás tener vidas infinitas, pudiendo después redefinir las teclas que uno quiera.

JESUS BENEDICTO (SABADELL)



MANUEL NEVADO. BARCELONA

LA BIBLIOTECA

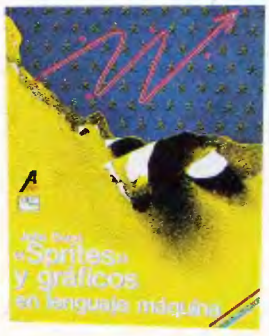
AMSTRAD

PROGRAMACION EN LOCOMOTIVE BASIC 2. PARA AMSTRAD PC 1512 Y OTROS ORDENADORES COMPATIBLES IBM

R. Ransom
RA-MA
1987. 203 pág.

Guía de autoaprendizaje para manejar este lenguaje en PC's personales, tanto para programas de gestión, como para aplicaciones domésticas o aprendizaje de programación en general. Su intención es presentar una relación clara de los elementos esenciales de BASIC2, acentuando las diferencias entre este lenguaje y los desarrollos de programación BASIC más tradicionales.

SPECTRUM



SPRITES Y GRAFICOS EN LENGUAJE MAQUINA

John Durst
Anaya Multimedia
1984. 184 pág.

Se trata de las imágenes que se pueden componer con el Spectrum.

Se explica cómo puedes realizar modelos de imágenes y letras, de una complejidad y variedad de colores, que no se pueden conseguir utilizando la programación BASIC normal.

Las técnicas descritas en este libro usan el código máquina casi todo el tiempo, con lo que se evitan las restricciones inherentes al lenguaje BASIC. Con este libro se aprenderá a diseñar sprites transparentes y a moverlos sobre distintos fondos, como animar figuras y manejar el fichero de imagen y el de tributos, así como a modificara el «set» de caracteres.

EL LIBRO GIGANTE DE LOS JUEGOS PARA ZX SPECTRUM

Tim Hartnell
Anaya Multimedia
1985. 272 pág.

Es una colección de 85 juegos y programas. Además incluye utilidades, programas de demostración y un capítulo con sugerencias para el diseño de juegos.

Con estos juegos, te convertirás en un náufrago en una isla de zombies caníbales, en un «blade runner», perseguido por dos replicantes, en un piloto en Indianápolis, en un comandante del Enterprise y guardián galáctico, en un compositor musical, y en todo lo que te puedas imaginar.

ATARI

EL LIBRO DEL ATARI ST. MANEJO, APLICACIONES Y GEM

Jeremy Vine
Anaya Multimedia

Este ordenador se basa en el microprocesador MC68000. Tiene una capacidad gráfica increíble y su precio es muy bajo con respecto a calidad,

lo que le hace sumamente competitivo en el mercado actual. Además se están haciendo las conversiones de los juegos más famosos que han causado furor en otras máquinas de más bajas prestaciones.

El libro describe también las características del TOS, el controlador inteligente del teclado, los chips de sonido, gráficos y el chip propio GLUE.

MSX

DESCUBRE TU MSX. PROGRAMACION Y APLICACIONES

Joe Pritchard
Anaya Multimedia
1984. 232 pág.

Ofrece multitud de programas ejemplo, con tablas resumen de los datos más interesantes, como posiciones de memoria o variables importantes del sistema. Muchas de las rutinas de demostración para acceder directamente a los distintos componentes, están escritas en Basic, pero las principales pueden ser traducidas directamente a código máquina.

PC

TURBO PASCAL

Tom Rugg-Phil Feldman
Anaya Multimedia
1987. 653 pág.

En sus páginas encontramos una extensa colección de subprogramas ampliamente comentados y directamente utilizables. Su contenido abarca temas como la generación de efectos gráficos, utilización de la impresora, manipulación de ficheros en disco, música, sonidos, análisis grama-

tical y conversiones, estadística negocios, utilidades y un diskette con más de 200 programas útiles.

TURBO PASCAL es una herramienta fundamental de trabajo para mejorar las técnicas de programación e incrementar la productividad en un tiempo récord.

GUIA FACIL DE COMPUTADORES

M. J. Baselga
Ed. Paraninfo
1987. 134 pág.

Es un libro eminentemente práctico, dirigido a quienes desean comprar un microordenador y desconocen el significado de sus múltiples especificaciones. También es útil para los usuarios no iniciados en informática y que desean adquirir una idea general y rigurosa sobre los aspectos técnicos y funcionales del microordenador.

Sirve de ayuda para resolver la relación calidad/precio, permitiendo valorar los datos relativos a cada modelo con gran rigor. Para concluir, un examen de un modelo concreto sirve de ejemplo ilustrativo.

CHIP SHOP

MSX

Si buscas programas MSX1-MSX2-MSXDOS, en disco de 3½'' tales como Gryzor, Némesis II, Maze of Galious, Mago de Oz, Cyta con Rama, DBASE II, etc., o las últimas novedades nacionales y extranjeras, ponte en contacto con: Gabi L. Pujadas. Tel. 93-240 92 94. C/ Riera blanca, 53-55, 3, 2. BARCELONA 08028. También vendo unidad de disco de 3½'' de doble cara Mitsubishi ML-30ED y ordenador HB-75P. Precio a convenir, incluyendo cables, libros y juegos varios (a escoger entre 900). Todo en perfecto estado.

Vendo ordenador SVI-328 con adaptador a MSX de CCG, cassette SVI-904, 40 juegos de MSX y 15 juegos de utilidades SVI. Todo con manuales de instrucciones por 3.500 pesetas. Llamad o escribid a Juan Alonso Martín. C/ Cerro Castillo 3, 5b. Alcalá de Henares (MADRID). Tel.: 91-881 48 76.

Cambio 40 programas MSX1 o MSX2 por programa en cartucho. Todos los programas en disco de 3,5 de doble densidad o simple. Cambio programas por publicaciones del MSX, no necesariamente originales, valen fotocopias. También cambio programas. Escribid a Daniel Cortés Zaragoza. C/ Escultor Peresejo 26, 7. 03800 Alcoy (ALICANTE).

Desearíamos contactar con usuarios de MSX1 y MSX2, sólo en disco de 3,5''. Estamos interesados en una impresora. Escribid al CLUB 64K. AP 5095 MADRID.

SPECTRUM

Me gustaría contactar con usuarios del Spectrum 48K para intercambiar trucos, programas y juegos. Escribid a Laura Navarro. C/ Idumea 10-12, 6-2. 08035 BARCELONA.

Vendo Spectrum 48K en perfecto estado. Embalajes originales, así como la fuente de alimentación y los manuales en castellano. Incluyo joystic Kempston y su interface, cassette y un cursillo de CM y otro de BASIC. Además de un gran número de cintas y revistas. Precio a convenir.
Interesados, llamad al 985-87 05 82, por las mañanas. Preguntad por Froilán.

Deseo contactar con usuarios de Spectrum. Llamad o escribid a Javier Lozano. C/ Albarracín 5, 2.º izq. Cartagena (MURCIA). Tel. 53 51 45.

PC

Desearía intercambiar programas para PC compatibles IBM. Interesados, mandar lista o llamar a Amado Suárez Alfonso. Apartamentos Las Olas, 136. Playa del Inglés. GRAN CANARIA. CP 35290. Tel. 928-76 05 98. (Discos de 5¼''.)
Interesados en el intercambio de programas PC o compatibles, escribid a PC 500. 20600 Eibar (GUIPUZCOA). Tenemos unos 150 programas.

Vendo ordenadores compatibles XT Turbo 4, 77-10MH, 640KB de RAM, monitor de FV de alta resolución, disco duro de 20MB, por el precio de 180.000 pts. También disponibles diskettes, discos duros, impresoras. Llamad de 7 a 11 al teléfono 269 61 35 de Madrid. Preguntad por Jaime.

AMSTRAD

Deseo contactar con usuarios del Amstrad CPC 6128, también del COPC 464 u ordenadores de cinta, para intercambio de utilidades y programas. Tel. 91-858 12 81. Daniel Moll. C/ Prausteros. Parcela 5A, Colmenarejo. 28270 MADRID.

Vendo e intercambio juegos y utilidades para AMSTRAD CPC, sólo disco. Interesados, escribid a Felipe Villar. C/ Recaredo, 32-1. 46001 VALENCIA. Enviad lista. Sólo Valencia ciudad.

Cambio, compro, vendo programas. Club Supertronics. C/ Alfonso XII, 12. 25300 Tárrega (LERIDA). Tel. 973-31 29 52. Llamad noches y preguntad por Miguel.

Vendo ordenador Amstrad CPC-6128 monitor color, más de 21 juegos originales y muy buenos, joystick, 7 diskettes con programas y archivador con lectoragrabadora de cassette, todo por 115.000 pts. Vicente Alegret Mas. C/ Mallorca, 308, 3-1. 08037 BARCELONA. 93-555 63 07.

Desearía comprar el disco Disc Poker and Hucher Disc. Ofrezco unas 1.500 pts., negociables. Adrián Zarza. C/ Sabino Arana, 7. BILBAO.

Cambio juegos de ordenador, últimas novedades. Adolfo. Tel. 93-379 43 81.

Cambio juegos. No tengo demasiados, pero son los mejores. Normando María de Santiago. C/ Jacinto Verdaguer, 52. 43870 Amposta (TARRAGONA).

Deseo intercambiar revistas y juegos para mi Amstrad CPC 464 de fósforo verde. José A. Romero. C/ San Antón, 1. 11630 Arcos de la Frontera (CADIZ).

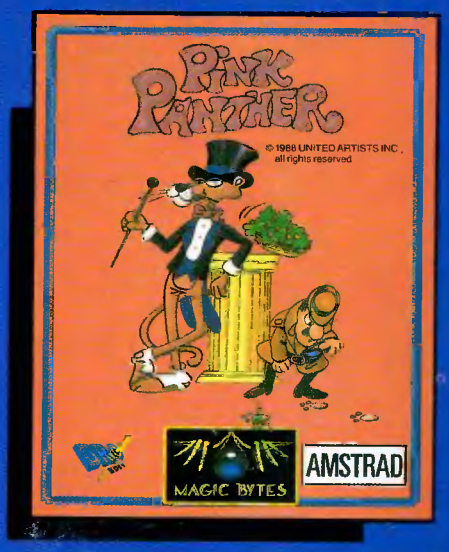
Vendo lo último en juegos por 125 pts. Rafael Castell. Av. País Valenciano, 26-1.º. Algemesí. 46680 VALENCIA. Teléfono 96-242 35 15. Sólo Amstrad, disco de 3'' CPC. También tengo los mejores programas y utilidades para el CPC 6128 en disco 3''.

¿A que no te lo esperabas?

Commodore, Spectrum, Amstrad 875 pts.
Disco Amstrad 1750 pts.
Atari S.T. Amiga 3900 pts.

C 64
SPECTRUM
AMSTRAD
DISCO AMSTRAD

C 64
SPECTRUM
AMSTRAD
ATARI ST
AMIGA



C 64
SPECTRUM
AMSTRAD
DISCO AMSTRAD
ATARI ST
AMIGA

DRO SOFT Fco. Remiro, 5 - 7 - 28028 Madrid - Tels. (91) 246 38 02 / 411 31 77 / 411 28 11

ATARI DA MUCHO JUEGO

BARBARIAN (PYRAMIDE)

XENON (DRO SOFT)

ATARI 520 ST^FM
69.900 PTAS. + IVA

CHESSMASTER 2000 (DRO SOFT)

TERRORPODS (PYRAMIDE)

Si prefieres jugar a lo grande, ATARI, DRO SOFT Y PYRAMIDE te hacen disfrutar a cuerpo de rey las ventajas de la acción a 16 bits. Múltiples mundos, retos y aventuras en los que lo excepcional es normal, ahora al alcance de tus manos.

ATARI pone a tu disposición el ordenador más versátil del mercado, el ATARI 520 ST^FM, que ofrece tecnología punta a un precio de excepción.

DRO SOFT Y PYRAMIDE son empresas de software que toman la calidad en serio y confían en ATARI. Porque saben que sólo un ordenador excepcional puede inspirar los mejores video-juegos. No te prives. Te lo mereces.

ST KARATE (PYRAMIDE)

TEST DRIVE (DRO SOFT)

Jugamos en serio

DRO SOFT, S.A. Francisco Remiro, 5-7 • 28028 Madrid

ORDENADORES ATARI, S. A. Apartado 195 • Alcobendas 28100 Madrid
Viladomat, 114 Entresuelo 1, 1.ª 08015 Barcelona
Avda. Tres Cruces, 43 puerto 3º. 46018 Valencia

PYRAMIDE. Cartagena, 80 - 1.º C • 28028 Madrid

NUMERO UNO COMUNICACION